

SHALLOW SEA

NESTING SEASON EXPANSION

BAD COMET

GAME DESIGNER
C.W YEOM

ARTIST
SOPHIA KANG

GAME DEVELOPERS
JAEWOO BANG
GUNHO KIM

ART DIRECTOR
HANI CHANG

EDITOR
LUCYA LEE

SAISON DE NIDIFICATION

HISTOIRE : Pour les tortues de mer qui vivent principalement en mer, venir à terre pour nidifier est une tâche difficile et risquée. Ces tortues viennent généralement à terre sous le couvert de la nuit, trouvant juste le bon endroit pour creuser une fosse avec leurs nageoires, déposant soigneusement leurs œufs dans le nid préparé.
Après la ponte, elles recouvrent le nid de sable et, laissant les œufs derrière elles, retournent à la mer.

Pour jouer à l'extension Saison de Nidification, vous aurez besoin d'un exemplaire du jeu de base Mer Peu Profonde. Cette extension comprend le module Île des Tortues avec de nouvelles tuiles de corail, tuiles de vie marine, et cartes écosystème.

MODULE ÎLE DES TORTUES

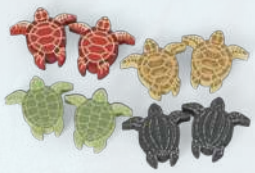
NOUVELLES TUILES DE VIE MARINE

NOUVELLES TUILES DE CORAIL

NOUVELLES CARTES ÉCOSYSTÈME

Les 4 nouvelles fonctionnalités peuvent être ajoutées au jeu de base individuellement ou dans n'importe quelle combinaison.
Nous vous recommandons de commencer par ajouter le module Île des Tortues et les nouvelles tuiles de corail au jeu de base pour votre première partie.
Une fois familiarisé avec le module Île des Tortues, essayez d'inclure les nouvelles tuiles de vie marine et cartes écosystème pour une expérience encore plus enrichissante !

COMPOSANTS



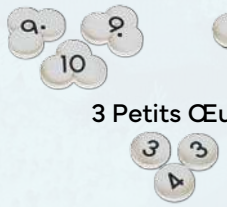
8 Tortues
2 Tortues par couleur



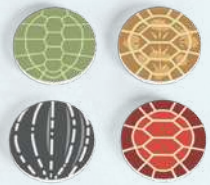
1 Plateau Île des Tortues



15 Tuiles de Nidification
5 Tuiles Jaunes, 5 Tuiles Blanches, 5 Tuiles Bleues



9 Œufs de Tortue



4 Marqueurs de Tortue
1 Marqueur par couleur



16 Tuiles de Corail



80 Tuiles de Faune Marine



4 Cartes Écosystème
2 Cartes Orange, 2 Cartes Bleues



42 Cartes de Randomisation



1 Bloc de Score



4 Marqueurs de Restriction de Tuile
Mode Solo/Scénario

MODULE DE L'ÎLE AUX TORTUES

Ce module ajoute une touche compétitive avec des objectifs de type premier arrivé, premier servi. Les joueurs doivent remplir les conditions de nidification de leurs tortues avant tout le monde, et ceux qui atteignent leurs objectifs en premier obtiendront un bonus de score substantiel à la fin du jeu.

HISTOIRE : Un océan florissant et vibrant est essentiel pour les mères tortues qui commencent leur voyage de nidification. Étant donné que les endroits de nidification appropriés sont rares, vous devez rapidement établir un écosystème sain pour sécuriser des lieux d'éclosion sûrs pour vos tortues avant que vos adversaires ne le fassent.

CONFIGURATION DU MODULE ÎLE AUX TORTUES

1. Installez le Jeu de Base comme indiqué dans le livre de règles (pages 2-3), avec les exceptions suivantes :

Lors de l'étape 5 de mise en place du Jeu de Base, sélectionnez 1 carte parmi toutes les Cartes Écosystème (Orange et Bleue) à utiliser dans le jeu, et placez-la face visible à côté des Piscines. En jouant avec le Module de l'Île aux Tortues, utilisez seulement 1 Carte Écosystème au lieu de 2.

NOTE : Pour votre première partie, nous vous recommandons de jouer sans cartes Écosystème. Pour les joueurs expérimentés, envisagez d'utiliser 2 cartes Écosystème comme dans le jeu de base. Ce sera plus difficile, mais cela peut conduire à des opportunités de score passionnantes.

2. Placez le Plateau de **l'Île aux Tortues** avec le côté correspondant au nombre de joueurs, face visible, au centre de la table.

3. Sélectionnez 1 Tuile de Nidification parmi les Tuiles Jaunes, Blanches et Bleues. Placez les tuiles sélectionnées sur les espaces correspondants du Plateau Île aux Tortues.

NOTE : Pour votre première partie, utilisez les tuiles de nidification ci-dessous.



4. En fonction du nombre de joueurs, placez les **Œufs de Tortue** correspondants sur le Plateau **Île aux Tortues** afin que les scores soient visibles.

1-2 Joueurs	3-4 Joueurs
• Placez 3 Gros Œufs de Tortue au hasard dans la rangée du haut. • Placez 3 Petits Œufs de Tortue au hasard dans la rangée du bas.	
• Les Œufs de Tortue Moyens ne seront pas utilisés, alors remettez-les dans la boîte.	• Placez 3 Œufs de Tortue Moyens au hasard dans la rangée du milieu.

5. Chaque joueur choisit une couleur et prend le Marqueur de Tortue correspondant et 2 Tortues , en les plaçant devant leur tableau Océan.

NOTE : Le Marqueur Tortue est utilisé pour indiquer la couleur de la tortue que chaque joueur utilise.

6. Dans une partie avec 3-4 joueurs, les 3ème et 4ème joueurs commencent avec **3 Coquillages** au lieu de 2.

RÈGLES

Si vous avez rempli les conditions d'une tuile de nidification, vous pouvez placer une de vos tortues sous cette tuile comme une action gratuite pendant votre tour. Plus vous remplissez cette condition tôt, plus le score obtenu sera élevé.



Exemple : La Tuile Nidification A peut être obtenue en complétant 5 Poissons de la même couleur. Si vous complétez la Tuile Corail B ce tour-ci et placez un Poisson jaune dessus, vous aurez complété un total de 5 Poissons Jaunes dans votre Océan, remplissant ainsi la condition de la Tuile Nidification A. Vous pouvez ensuite placer une de vos Tortues dans l'emplacement supérieur a sous la Tuile Nidification A. À la fin de la partie, cela vous rapportera b 9 PV.

- Les joueurs ne peuvent placer qu'une seule tortue par tour. Ainsi, même si vous remplissez plusieurs conditions à la fois, vous ne pouvez pas placer 2 tortues dans un seul tour.
- Même si vous avez rempli les conditions, vous pouvez choisir stratégiquement de retarder ou de renoncer à réaliser la tuile de nidification.
- Vous ne pouvez pas placer une tortue dans un espace déjà occupé.
- Un joueur ne peut réaliser une tuile de nidification donnée qu'une seule fois.

NOTE : Le Module Île aux Tortues récompense les joueurs selon le principe du premier arrivé, premier servi, ce qui rend l'ordre de jeu très important. Après votre tour, assurez-vous d'indiquer clairement au joueur suivant que c'est son tour.

SCORING

Des points de victoire supplémentaires sont attribués en fonction de l'emplacement des tortues sur l'Île aux Tortues. Les tortues qui ne sont pas placées sur l'île ne fourniront aucun point de victoire.

NOUVELLES TUILES DE CORAIL

CONFIGURATION DU JEU

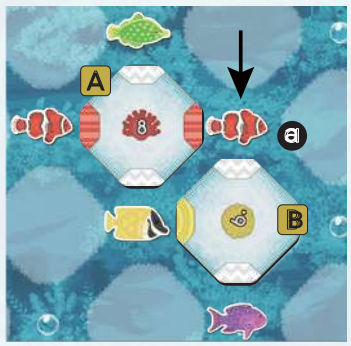
Mélangez toutes les tuiles de corail de cette extension avec celles du jeu de base et placez-les dans le sac de corail.

NOTE : Les nouvelles tuiles de corail ne nécessitent pas le module Île aux Tortues. Elles peuvent être appréciées avec le jeu de base ou combinées avec les nouvelles fonctionnalités ajoutées dans cette extension. De même, elles peuvent également être appliquées au mode solo ou au mode réussite du jeu de base.

RÈGLES

Les nouvelles tuiles de corail ont une couleur blanche spéciale qui s'accorde avec toutes les couleurs de poissons : rouge, jaune, vert et violet.

Exemple : vous placez le Poisson (a) et remplissez simultanément les conditions de complétion des Tuiles Corail A et B.



NOTE : Lors de la complétion des tuiles, tout poisson associé au blanc fait également partie du puzzle et peut être placé sur la tuile.

NOUVELLES TUILES DE CORAIL



Si les nouvelles tuiles de corail sont complétées, elles rapporteront des PV en fin de partie, évalués à 6 ou 8 PV.

NOUVELLES TUILES DE FAUNE MARINE

INSTALLATION DU JEU

Suivez le "Guide d'installation des tuiles de Faune Marine" à la page 12 pour sélectionner 10 types de tuiles de Faune Marine du jeu de base et de cette extension à utiliser dans le jeu.

NOTE : Les nouvelles Tuiles de Faune Marine ne nécessitent pas le Module de l'Île des Tortues. Elles peuvent être appréciées avec le Jeu de Base ou combinées avec toutes les nouvelles fonctionnalités ajoutées par cette extension.

CONDITIONS DE RÉUSSITE POUR LES NOUVELLES TUILES FAUNE MARINE

- Complété si les couleurs des tuiles de corail complétées et des poissons placés dessus sont les MÊMES. Les couleurs de toutes les tuiles de corail n'ont pas besoin de correspondre, pas plus que celles de tous les poissons.



A5

Complété si chacun des espaces désignés est rempli avec une Tuile de Corail complétée ayant un Poisson de la même couleur que la Tuile de Corail correspondante.



E7

Complété dès qu'il y a 3 Tuiles de Corail complétées ou plus dans la direction indiquée, chacune avec un Poisson de la même couleur que la Tuile de Corail correspondante.



NOTE : Tant que les conditions sont remplies dans la direction indiquée, peu importe s'il y a d'autres Tuiles entre elles qui ne remplissent pas les conditions.

Complété si les couleurs des tuiles de corail complétées et des poissons placés sur ces tuiles de corail sont DIFFÉRENTES. Il n'est pas nécessaire que les couleurs des coraux diffèrent entre elles, ni que les couleurs des poissons varient.



A6

Complété si chacun des espaces désignés est rempli avec une tuile de corail complétée ayant un poisson d'une couleur différente de celle de la tuile de corail correspondante.



E8

Complété une fois qu'il y a 3 ou plus de tuiles de corail complétées dans la direction indiquée, chacune avec un poisson d'une couleur différente de celle de la tuile de corail correspondante.



Complété si les espaces indiqués contiennent les tuiles de corail complétées ou les poissons qui répondent à la condition. Il n'est pas nécessaire de remplir chaque espace indiqué et peu importe quels espaces contiennent les tuiles.



B5

Complété une fois qu'il y a 4 ou plus de tuiles de corail complètes de la même couleur dans l'un des 8 espaces indiqués.



B6

Complété une fois qu'il y a 4 ou plus de poissons complets de la même couleur dans l'un des 8 espaces indiqués.



B7

Terminé lorsque les quatre couleurs des tuiles de corail sont complétées dans l'un des huit espaces indiqués.



B8

Terminé lorsque les quatre couleurs de poissons sont complétées dans l'un des huit espaces indiqués.



C5

Terminé lorsqu'il y a deux poissons complétés de la même couleur dans l'un des trois espaces indiqués.



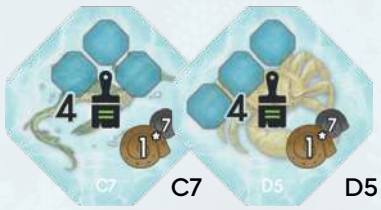
C6

Terminé lorsqu'il y a deux poissons complétés de couleurs différentes dans l'un des trois espaces indiqués.



Exemple : La tuile A est terminée car elle contient 4 tuiles de corail complètes jaunes dans les 8 espaces indiqués auxquels elle fait référence. La tuile B est terminée car elle contient 2 poissons différents (jaune et vert) dans les 3 espaces indiqués auxquels elle fait référence.

Complété s'il y a 4 ou plus de la même couleur dans les espaces indiqués. Lors du comptage des couleurs, les tuiles de corail complètes et les poissons complets sont inclus.



C7 D5

Complété une fois qu'il y a 4 ou plus de la même couleur dans les espaces indiqués. Peu importe lequel des 3 espaces la couleur occupe, et il n'est pas nécessaire de remplir chaque espace indiqué.

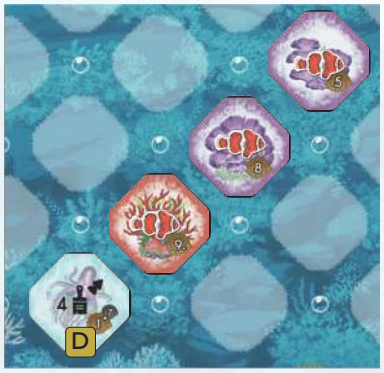


E5

Complété une fois qu'il y a 4 ou plus de la même couleur dans la direction indiquée. Tant que les conditions sont remplies dans la direction indiquée, peu importe s'il y a d'autres tuiles entre celles qui ne remplissent pas les conditions.

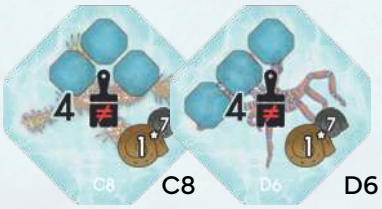


Par exemple, dans les espaces indiqués, il y a 4 jaunes (2 tuiles de corail jaune et 2 poissons jaunes), donc la tuile C est complétée.



Par exemple, dans la direction indiquée, il y a 4 rouges (1 tuile de corail rouge et 3 poissons rouges), donc la tuile D est complétée.

Complété si quatre couleurs différentes (rouge, jaune, vert et violet) se trouvent dans les espaces indiqués. Lors du comptage des couleurs, les tuiles de corail complétées et les poissons complétés sont inclus.



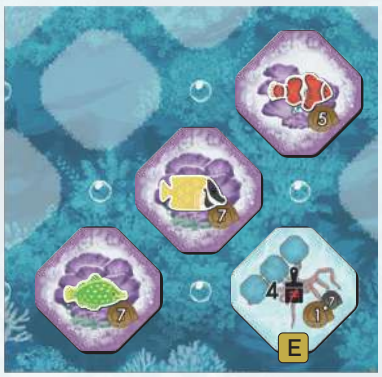
C8 D6

Complété une fois toutes les quatre couleurs présentes dans les espaces indiqués. Peu importe quels espaces parmi les trois sont occupés par les couleurs, il n'est pas nécessaire de remplir chaque espace indiqué.



E6

Complété une fois toutes les quatre couleurs présentes dans la direction indiquée. Tant que les conditions sont remplies dans la direction indiquée, peu importe s'il y a d'autres tuiles entre les deux qui ne répondent pas aux conditions.



Exemple : Dans les espaces indiqués, le rouge (Poisson), le jaune (Poisson), le vert (Poisson) et le violet (Corail) sont tous présents, donc la tuile E est complétée.



Exemple : Dans la direction indiquée, le rouge (Corail), le jaune (Poisson), le vert (Poisson) et le violet (Corail) sont tous présents, donc la tuile F est complétée.

- Complété si les directions indiquées contiennent les tuiles de corail complétées ou les poissons qui répondent aux conditions. Tant que les conditions sont remplies dans les directions indiquées, peu importe s'il y a d'autres tuiles entre les deux qui ne respectent pas les conditions.

NOTE : La condition peut être entièrement satisfaite dans une direction ou partagée entre les deux directions.



E9

Complété une fois qu'il y a 3 ou plus de tuiles de corail complétées de couleurs différentes dans une ou les deux directions indiquées.



E10

Complété une fois qu'il y a 3 ou plus de poissons complétés de couleurs différentes dans une ou les deux directions indiquées.



- Complété si les poissons complétés répondant aux conditions sont présents n'**importe où dans votre océan**. La position des poissons complétés n'a pas d'importance.



F3

Complété une fois qu'il y a 4 poissons complétés ou plus de la même couleur n'importe où dans votre océan.



F4

Complété une fois qu'il y a au moins 1 poisson complété de chaque couleur : rouge, jaune, vert et violet n'importe où dans votre océan.

MODE SOLO

En mode solo, vous pouvez découvrir tout le contenu de l'extension. Le module Île aux Tortues, les nouvelles tuiles de corail, les tuiles de Faune Marine et les cartes d'écosystème peuvent être ajoutés au jeu de base individuellement ou en combinaison. Pour une expérience plus riche, envisagez d'utiliser le mode scénario pour enrichir votre jeu solo ! (Voir page 8)

- Toutes les règles du mode solo du jeu de base s'appliquent, à l'exception du classement. (Voir page 12 du livret de règles du jeu de base.)
- Lors de l'utilisation des nouvelles tuiles de corail et des nouvelles tuiles de Faune Marine, suivez les mêmes règles que dans les jeux multi-joueurs. (Voir pages 4-6.)
- Pour jouer au module Île aux Tortues, suivez les règles ci-dessous.

CONFIGURATION DU JEU SOLO « MODULE ÎLE DES TORTUES »

1. Installez un Module Île des Tortues. (Voir page 3.)

2. Placez le Marqueur de Restriction de 11 Tuiles (a) à gauche de la rangée supérieure sur a l'Île des Tortues. Placez le Marqueur de Restriction de 14 Tuiles (b) à gauche de la b rangée inférieure sur l'Île des Tortues.



NOTE : Les marqueurs de restriction de tuiles 13 et 18 sont utilisés uniquement en mode scénario. Remettez-les dans la boîte de jeu.

3. Placez la Carte Poisson-lion à côté de votre Plateau Océan.

JEU SOLO/MODE SCÉNARIO « MODULE ÎLE DES TORTUES »

- Lorsqu'une condition pour une Tuile de Nidification est remplie, si le nombre de Tuiles placées dans votre Océan est égal ou inférieur à la valeur du Marqueur de Restriction de Tuile, vous pouvez placer une Tortue dans l'emplacement correspondant. Le type de Tuiles (Tuile de Corail, Tile de Faune Marine) et leur achèvement n'ont pas d'importance. Toutes les Tuiles sont comptées. Lorsque la condition d'une Tuile de Nidification est remplie, si le nombre de Tuiles dans votre Océan est (a) ou moins, placez une Tortue dans la rangée supérieure sous la Tuile de Nidification correspondante a. Si le nombre de Tuiles est supérieur à (a) mais (b) ou moins, placez une Tortue dans la rangée inférieure sous la Tuile de Nidification correspondante. Si le nombre de Tuiles dans votre Océan dépasse (b), vous ne pouvez plus placer de Tortue(s) sur l'Île des Tortues.



Exemple : la Tuile Nidification [A] peut être obtenue en possédant des Coraux de 4 couleurs différentes. Si vous complétez la Tuile Corail [B] pendant ce tour, vous aurez 4 couleurs de Coraux différentes dans votre Océan, remplissant ainsi la condition de la Tuile Nidification [A]. Votre Océan compte actuellement 12 Tuiles. Comme ce nombre dépasse le Marqueur de Restriction de 11 Tuiles (a), vous ne pouvez pas placer de Tortue sur la Rangée du Haut. Cependant, comme 12 Tuiles sont inférieures au Marqueur de Restriction de 14 Tuiles (b), vous pouvez placer une de vos Tortues dans l'emplacement inférieur (c) sous la Tuile Nidification [A]. À la fin de la partie, cela vous rapportera 3 PV (d).

- Placer une tortue sur l'Île aux Tortues est une action libre que vous pouvez effectuer à tout moment pendant votre tour.
- Les joueurs ne peuvent placer qu'une seule tortue par tour. Ainsi, même si vous remplissez plusieurs conditions à la fois, vous ne pouvez pas placer 2 tortues en un seul tour.
- Même si vous avez rempli les conditions, vous pouvez choisir stratégiquement de retarder ou de renoncer à accomplir la tuile de nidification.
- Un joueur ne peut accomplir une tuile de nidification donnée qu'une seule fois.

POINTAGE

Gagnez des points de victoire supplémentaires en fonction des espaces occupés par vos tortues sur l'Île aux Tortues. Les tortues non placées sur l'île ne fourniront pas de points de victoire.

CLASSEMENT

145+ PV	nouveau-né
160+ PV	Rampant des sables
170+ PV	Chercheur de rivage

180+ PV	Cavalier des vagues
190+ PV	Voyageur des océans
200+ PV	Sage Ancien

MODE SCÉNARIO

Chaque scénario offre aux joueurs des paramètres de jeu uniques. Pour réussir un scénario, vous devez atteindre le score minimum requis. Si vous n'atteignez pas ce score, le scénario est considéré comme échoué. Vous pouvez choisir de jouer les scénarios dans n'importe quel ordre, mais il est conseillé de commencer par le Scénario 1 et de progresser séquentiellement, car chaque scénario suivant augmente en difficulté.

NOTE : Dans le mode Scénario de cette extension, contrairement au jeu de base, il n'y a pas d'objectifs spécifiques, et le succès du scénario repose uniquement sur l'atteinte du score minimum.

INSTALLATION DU JEU

1. Utilisez toutes les nouvelles tuiles de Corail (voir page 4).
2. Installez le module Île aux Tortues comme suit :
   - Placez le plateau de l'Île aux Tortues avec le côté 1-2 joueurs face visible au centre de la table, quel que soit le nombre de joueurs.
   - Placez les marqueurs de restriction de tuiles nécessaires pour le scénario à gauche de l'Île aux Tortues (reportez-vous à l'image à la page 7).
   - Disposez les tuiles de nidification requises et les œufs de tortue sur l'Île aux Tortues comme spécifié par le scénario.

NOTE : En mode Scénario, au lieu de 3 tuiles de nidification, seulement 1 ou 2 sont utilisées.

   - Chaque joueur choisit une couleur et prend le **marqueur de Tortue** correspondant et **2 Tortues** , en les plaçant devant leur plateau Océan.

NOTE : Pour les jeux à 3-4 joueurs en mode Scénario, les 3e et 4e joueurs commencent chacun avec 2 coquillages au lieu de 3, ce qui signifie que tous les joueurs commencent avec 2 coquillages.

MODIFICATIONS DU JEU

Appliquez le module "Île aux Tortues" en mode Solo/Scénario (voir page 7). La même règle s'applique lorsque plusieurs joueurs participent au scénario. Dans ce cas, à titre d'exception, les joueurs peuvent placer une Tortue sur un espace déjà occupé par une autre Tortue.

N°	DIFFICULTE	PIÈCES DE FAUNE MARINE	CARTES ÉCOSYSTÈME ORANGE	CARTES ÉCOSYSTÈME BLEUES	MARQUEURS DE RESTRICTION DE TUILES	TUILES NIDIFICATION		ŒUFS DE TORTUE		SCORE MINIMUM	TERMINÉ
1	Normal	B3, B4, B7, B8, C2, C6, E2, E4, E9, E10	04 Dépareillé	-	13 18	Y04	9 4	W03	10 6	160	
2	Normal	B4, B8, C2, C6, D1, D4, D5, E1, E4, E5	-	09 Courant Océanique	13 18	Y03	9 4	B01	10 6	165	
3	Normal	A6, B1, B4, B5, B8, D1, D4, E4, E8, F1	08 Espèces Indésirables	-	13 18	Y01	9 4	W04	10 6	170	
4	Normal	A5, B7, B8, C2, C6, C7, D5, E5, E7, F4	02 Duo de Corail	04 Pleins feux	11 14	W05	10 4			175	
5	Difficile	A2, A6, B3, B6, C8, D2, D6, E2, E8, F3	03 Symphonie des Nageoires, 09 Poissons Vagabonds	-	11 14	Y02	9 3	W01	9 3	180	
6	Difficile	A5, A6, C3, C4, C7, C8, D5, D6, E7, E8	06 Récif de Corail Colossal	08 Voisin du Dessus	11 14	B02	10 3			185	
7	Difficile	B1, B4, B5, B8, C8, D6, E1, E4, E6, F2	09 Poissons Vagabonds 07 Trios 04 En vedette	07 Frontières de la diversité	11 14	W01	9 3	B03	9 3	185	
8	Extrême	A6, B6, B7, C7, C8, D5, D6, E5, E6, F3	-	08 rontières de la Diversité	11 13	W04	9 3	B05	9 3	190	
9	Extrême	A5, A4, B7, B8, C3, C8, E2, E4, E6, E7	05 Profondeurs Similaires	01 Voisin du Dessus	11 13	Y05	9 3	B03	9 3	190	
10	Extrême	A4, A6, B5, B8, C2, C4, D3, D6, E2, E7	07 Trios	06 Grottes Rayonnantes	11 13	W05	9 3	B04	9 3	195	

Annexe

CARTES ECOSYSTEME ORANGES

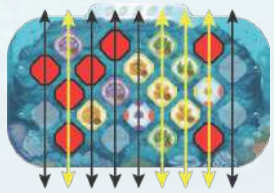
#08. Espèces indésirables : Au début du jeu, piochez un poisson au hasard dans le sac de poissons et placez-le sur la carte écosystème. Vous gagnerez 2 VPs pour chaque poisson complété dans votre océan qui est d'une couleur différente de celle du poisson placé sur cette carte.
Exemple : si le poisson placé sur cette carte au début du jeu était jaune, vous gagnerez 2 VP pour chaque poisson rouge, vert ou violet terminé dans votre Océan.

#09. Poisson vagabond : Au début du jeu, piochez un poisson aléatoire du sac à poissons et placez-le sur la carte de l'écosystème. Vous gagnerez 2 PVpour chaque poisson incomplet
Exemple : si le poisson placé sur cette carte au début du jeu était jaune, vous gagnerez 2 PVpour chaque poisson incomplet de votre Océan qui est d'une couleur différente du poisson placé sur cette carte.
NOTE : Cette carte d'écosystème ne compte que les poissons incomplets—les poissons placés sur des bulles.

CARTES D'ÉCOSYSTÈME BLEUES

NOTE : Pour plus de clarté, les tuiles de Faune Marine complétées seront représentées par

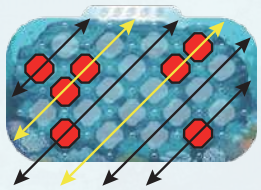
#08. Voisin du dessus : Gagnez 3 VP pour chaque colonne contenant 2 ou plus de tuiles de corail complétées ou de tuiles de Faune Marine complétées.



NOTE : Les tuiles de corail n'ont pas besoin d'être de la même couleur.

Exemple : si 2 colonnes contiennent chacune 2 ou plus de tuiles de corail complétées et que 2 autres colonnes contiennent chacune 2 ou plus de tuiles de Faune Marine complétées, vous marqueriez 4 colonnes × 3 VP = 12 PV.

#09. Courant océanique : Gagnez 4 PV pour chaque ligne diagonale ascendante à droite contenant 2 ou plus de tuiles de Faune Marine complétées.
Exemple : si 2 des 6 rangées diagonales ascendantes contiennent 2 tuiles de Faune Marine complétées ou plus, vous gagneriez 2 rangées × 4 PV = 8 PV.



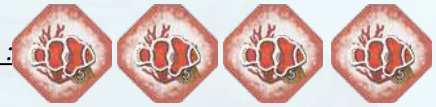
TUILES DE NIDIFICATION JAUNES

#Y01 : Complétez 5 tuiles de corail de la même couleur dans votre océan.
#Y02 : Complétez 5 poissons de la même couleur dans votre océan.
#Y03 : Complétez 3 tuiles de corail de la même couleur, chacune avec des valeurs de PV différentes. Par exemple, si vous complétez un corail rouge à 5 PV, un corail rouge à 6 PV, et un corail rouge à 8 PV, vous satisferez la condition de cette tuile de nidification.
#Y04 : Complétez 4 tuiles de corail adjacentes le long d'une ligne diagonale. Les couleurs des tuiles de corail ne sont pas importantes.
#Y05 : Complétez 4 combinaisons poisson-corail où les 4 poissons sont de la même couleur et les 4 tuiles de corail sont de la même couleur. La couleur des tuiles de corail n'a pas besoin de correspondre à la couleur des poissons placés dessus.

Exemple :



Exemple :



TUILES NIDIFICATION BLANCHES

#W01 : Complétez 4 tuiles de corail de couleurs différentes dans votre océan.
#W02 : Complétez 4 poissons de couleurs différentes dans votre océan.
#W03 : Complétez 4 tuiles de corail de couleurs différentes ainsi que 4 poissons de couleurs différentes dans votre océan. Les doublons sont autorisés, vous pouvez donc répondre à cette exigence avec un minimum de 4 tuiles de corail complétées.

Exemple :



#W04 : Placez des poissons de la même couleur sur 3 tuiles de corail, chacune d'une couleur différente.

Exemple :



#W05 : Complétez 2 tuiles de corail pour chacune des 3 couleurs différentes.

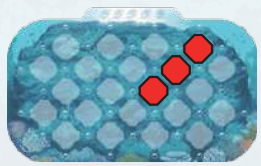
Exemple :



TUILES NIDIFICATION BLEUES

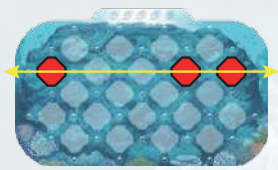
#B01 : Complétez 3 tuiles de Faune Marine DIFFÉRENTES dans votre océan.
#B02 : Complétez 4 tuiles de Faune Marine dans votre océan. Les tuiles de Faune Marine identiques comptent également.
#B03 : Complétez 1 tuile de Faune Marine à la fois sur les rangées du haut et du bas de votre océan.
#B04 : Complétez 3 tuiles de Faune Marine adjacentes.

Exemple :



#B05 : Complétez 3 tuiles de Faune Marine dans une seule rangée horizontale.

Exemple :



L'INCROYABLE VOYAGE DES TORTUES DE MER

Les tortues marines de la Grande Barrière de Corail retournent sur les plages où elles sont nées pour pondre leurs œufs. Ce comportement, appelé "retour natal", est guidé par un système de navigation remarquable. Même des décennies après leur naissance, elles peuvent retrouver leur chemin vers leur lieu de naissance avec précision. Les tortues femelles pondent de 50 à 200 œufs à la fois, répétant le processus plusieurs fois au cours d'une saison de nidification, avec une moyenne de 3 à 7 pontes par saison.

Le sexe des tortues marines est déterminé par la température du sable pendant l'incubation : des températures plus élevées produisent des femelles, tandis que des températures plus basses produisent des mâles. Les œufs éclosent généralement en 6 à 8 semaines, bien que le temps puisse varier en fonction de la température, de l'humidité et des conditions météorologiques.

Une fois éclos, les bébés tortues suivent instinctivement la lumière pour rejoindre l'océan, guidés par la lumière de la lune et des étoiles. Les nouveau-nés ont un faible taux de survie, avec seulement environ 1 sur 1 000 qui atteint l'âge adulte. Dans leur course pour la survie, ils doivent échapper à des prédateurs tels que les crabes, les oiseaux et les poissons.

TORTUE VERTE



Les tortues vertes sont omnivores lorsqu'elles sont jeunes. Les nouveau-nés se nourrissent de petits animaux marins comme les méduses et les petits poissons à mesure qu'ils grandissent. En vieillissant, elles passent progressivement à un régime herbivore, se nourrissant principalement d'herbes marines et d'algues. Leurs habitudes herbivores jouent un rôle écologique essentiel qui profite à la santé globale des habitats océaniques.

TORTUE CAOUANNE



La tortue caouanne s'accouple pendant sa migration entre les sites d'alimentation et de nidification. Ce comportement est unique par rapport à la plupart des autres tortues marines, qui s'accouplent généralement près des sites de nidification. Les femelles caouannes ne perdent pas de temps supplémentaire à s'accoupler sur les sites de nidification et peuvent commencer à pondre des œufs dès leur arrivée.

TORTUE IMBRIQUÉE



La tortue imbriquée est une créature ancienne fascinante qui existe depuis plus de 100 millions d'années, coexistant avec les dinosaures. Elle a survécu à l'extinction massive qui a décimé les dinosaures et continue de prospérer aujourd'hui. Elles contribuent à maintenir la santé des récifs coralliens en se nourrissant d'éponges, empêchant leur prolifération excessive.

TORTUE LUTH



La tortue luth est la plus grande tortue sur Terre, atteignant jusqu'à 2,7 mètres de long et pesant jusqu'à 500 kg. Contrairement aux autres tortues marines, elle possède une carapace douce et cuirassée, ce qui lui permet de survivre dans les eaux océaniques profondes et froides. Elle se nourrit principalement de méduses, consommant de grandes quantités pour satisfaire ses besoins énergétiques.



POISSON-SCIE A5

Le poisson-scie est célèbre pour son long rostre en forme de scie, doté de dents aiguisées sur les côtés. Prédateur de poissons et de crustacés, il utilise sa "scie" pour frapper ses proies. Les dentelures sur son museau sont des structures ressemblant à des dents qui se régénèrent si elles sont endommagées. Bien que ressemblant à des requins, les poissons-scies sont en réalité un type de raie.



WOBBEGONG A6

Le wobbegong est un requin qui vit généralement sur le fond marin. Sa couleur et son motif corporels imitent étroitement le fond de l'océan et les récifs coralliens, ce qui en fait un maître du camouflage. Il se cache parmi les rochers et les fonds marins, attendant d'embusquer les poissons qui s'approchent. Son talent pour se fondre dans le décor est si impressionnant que même les plongeurs sont souvent dupés.



ORQUE (ÉPAULARD) B5

L'orque est un dauphin carnivore doté de dents acérées et le prédateur suprême de l'océan. Il chasse divers animaux marins, y compris des poissons, des requins et des raies, sans ennemis naturels. Reconnu pour son intelligence élevée, l'orque possède des structures sociales complexes et communique par le son. Ils chassent également en groupe pour capturer des proies plus grandes.



OTARIE À FOURRURE BRUNE B6

En tant qu'animaux sociaux, les otaries à fourrure brune vivent en groupe et communiquent par des sons vocaux. Elles utilisent des vocalisations distinctes pour la reconnaissance individuelle, ce qui aide les mères à retrouver leurs petits après des excursions de recherche de nourriture. Les otaries à fourrure brune peuvent plonger jusqu'à 200 mètres pour chasser le calmar, le poulpe et le poisson.



DAUPHIN COMMUN B7

Le dauphin commun est l'espèce de dauphin la plus répandue dans le monde, bien qu'il soit rarement observé dans la Grande Barrière de corail. Il peut nager à des vitesses allant jusqu'à 50 km/h et forme souvent de grands groupes de centaines, voire de milliers de dauphins. Ces groupes utilisent des stratégies de chasse collective pour attraper des poissons.



DAUPHIN DE RISSO B8

Le dauphin de Risso se distingue par son corps gris et ses cicatrices blanches caractéristiques, généralement causées par des conflits sociaux. Ils vivent en groupes, généralement composés de 10 à 50 individus. Au sein de ces groupes, il peut exister une hiérarchie sociale lâche. Les individus plus âgés, en particulier ceux avec davantage de cicatrices, sont considérés comme ayant un statut social plus élevé.



RAIE À TACHE BLEUE C5

Relativement petite, mesurant environ 35 cm, la raie à tache bleue possède une épine venimeuse sur sa queue qui peut être dangereuse en cas de piqûre. Elle passe la plupart de la journée cachée dans des grottes et sort la nuit en petits groupes pour chasser des proies telles que les puces de mer, les crevettes, les crabes et les petits poissons.



SERPENT DE MER À VENTRE JAUNE **C6**

Ce serpent de mer très venimeux est reconnaissable à son apparence distinctive : brun sur le dos et jaune sur le ventre. Il flotte à la surface de l'océan en chassant des poissons, mais il a besoin d'eau douce pour survivre, qu'il obtient de l'eau de pluie à la surface de la mer. Il peut retenir son souffle jusqu'à trois heures en plongeant ou en flottant dans l'océan.



DRAGON DE MER COMMUN **C7**

Bien que le Dragon de Mer Commun se déplace lentement, ses remarquables compétences en camouflage, qui imitent les algues, augmentent considérablement son taux de survie. La femelle dépose ses œufs dans la poche incubatrice du mâle, et c'est le mâle qui en prend soin jusqu'à l'éclosion. Les dragons de mer adultes peuvent atteindre jusqu'à 45 cm de longueur.



POISSON-FANTÔME **C8**

Ces poissons mesurent généralement moins de 17 cm et restent presque immobiles, flottant à travers la mer la bouche dirigée vers le bas. Maîtres du camouflage, ils peuvent changer la couleur de leur corps pour se fondre dans leur environnement, souvent en ressemblant à des coraux ou des plantes, ce qui les rend difficiles à repérer. Ils se nourrissent principalement de petits crustacés.



CRABE FANTÔME À CORNES **D5**

Le Crabe Fantôme à Cornes se distingue par des cornes uniques au-dessus de ses yeux. Les cornes grandissent à mesure que le crabe mûrit. Bien qu'il soit petit, mesurant seulement de 6 à 8 cm, il est connu pour sa rapidité, capable de courir à une vitesse de 2,1 mètres par seconde. Ils sont principalement actifs la nuit, sortant de leurs terriers pour se nourrir et explorer sous le couvert de l'obscurité.



ARAIGNÉE DE MER **D6**

Il existe plus de 1 300 espèces d'araignées de mer. Bien que la plupart soient minuscules, mesurant de 1 à 10 mm, certaines peuvent atteindre 70 cm. La plupart des araignées de mer ont de longues jambes filiformes qui sont bien plus grandes que leur petit corps. Ces jambes sont très importantes car elles abritent de nombreux organes internes, comme des parties de leur système digestif.



PIEUVRE BLANKET **E5**

La pieuvre Blanket est célèbre pour la différence extrême de taille entre les mâles et les femelles, ce qui en fait l'un des animaux les plus uniques au monde. La femelle peut atteindre 2 mètres de longueur, tandis que le mâle ne mesure qu'environ 2,4 cm. La différence de poids est encore plus spectaculaire, la femelle étant plus de 10 000 fois plus lourde.



POULPE MIMÉTIQUE **E6**

Le Poulpe Mimétique est un maître du déguisement, capable de changer la couleur de son corps, la position de ses membres et d'imiter d'autres animaux. Pour échapper aux prédateurs, il se transforme en créatures dangereuses comme des serpents marins venimeux ou des poissons-lions. Il imite plus de 15 espèces différentes et adapte ses mouvements pour reproduire parfaitement les schémas de nage des espèces qu'il imite.



SCYPHOZOA **E7**

Véritable fossile vivant, les Scyphozoa ont survécu depuis la période cambrienne la plus ancienne. Dépourvus d'os ou de tête solide, plus de 95 % de leur corps est constitué d'eau. En général, leur taille varie de 2 à 40 cm, certaines espèces peuvent dépasser 2 mètres de longueur. Malgré leur simplicité, ils jouent un rôle crucial dans l'écosystème océanique, à la fois comme prédateur et comme proie.



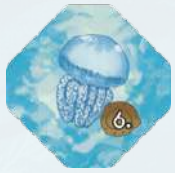
DRAGON BLEU DE MER **E8**

Le Dragon Bleu de Mer, un type de limace de mer, est célèbre pour sa couleur éclatante et son apparence unique. Bien qu'il ne mesure que 3 cm, il chasse des créatures plus grandes, se nourrissant principalement de méduses venimeuses. Il stocke le venin de ses proies dans son corps et l'utilise comme mécanisme de défense contre les prédateurs.



LAPIN DE MER **E9**

Le Lapin de Mer est une petite limace de mer, mesurant à peine 1 cm, et est populaire pour son apparence mignonne, avec des oreilles semblables à celles d'un lapin. Généralement jaune ou blanc, il peut parfois être trouvé en vert. Il se nourrit d'éponges toxiques, stockant les toxines dans son corps comme forme de défense.



MÉDUSE BLUEBLUBBER **E10**

La Méduse Blueblubber est un type de méduse dépourvue de tentacules et dotée de 8 bras attachés à sa tête. C'est l'une des espèces de méduses les plus courantes en Australie. La Méduse Blueblubber forme une relation symbiotique avec les algues vivant à l'intérieur de son corps, fournissant de l'énergie par photosynthèse tant pour les algues que pour la méduse.



COQUILLE SAINT-JACQUES **F3**
FLAMME ÉLECTRIQUE

Cette coquille est d'un rouge vif et est célèbre pour émettre une lumière semblable à une boule disco, lui valant le surnom de "Palourde Disco". Cependant, la lumière n'est pas générée par la coquille elle-même mais est une réflexion de la lumière du soleil, créant un effet lumineux. Elle utilise cet affichage éblouissant pour dissuader les prédateurs et confondre les menaces potentielles.



ESCARGOT DE MER **F4**

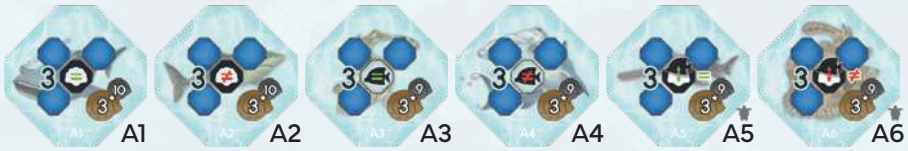
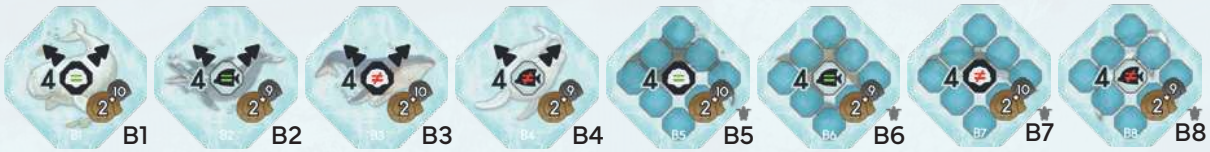
Les escargots de mer sont des créatures lentes, dont la plupart ont une coquille en spirale. Bien qu'ils ressemblent aux limaces de mer, ils sont facilement identifiables grâce à leurs coquilles. Ils vivent principalement dans l'eau salée et possèdent des branchies pour respirer.

GUIDE D'INSTALLATION DES TUILES FAUNE MARINE

Le jeu de base et l'extension Saison de Nidification comprennent un total de 42 types de tuiles Faune Marine, parmi lesquelles les joueurs en choisissent 10 pour le jeu. Les joueurs peuvent librement choisir leur combinaison préférée de tuiles Faune Marine, mais pour une expérience de jeu plus équilibrée, nous recommandons de suivre le guide ci-dessous. Utilisez ce guide pour créer votre propre ensemble de puzzle unique !

1. Sélectionnez les tuiles selon les quantités recommandées pour chaque classe. Assurez-vous d'inclure au moins un type de la classe F.

2. Incluez un mélange équilibré de tuiles Faune Marine nécessitant des tuiles Corail et celles nécessitant des poissons.

CLASSE	TUILES FAUNE MARINE	MIN	MAX
A	 A1 A2 A3 A4 A5 A6	-	**2 Types**
B	 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8	-	**2 Types**
C	 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	-	**3 Types**
D	 D1 D2 D3 D4 D5 D6	-	**2 Types**
E	 E1 E2 E3 E4 E5 E6 E7 E8  E9 E10	-	**3 Types**
F	 F1 F2 F3 F4	**1 Type**	**1 Type**

NOTE : Les cartes de randomisation offrent un moyen pratique de sélectionner les Faune Marine pour le jeu. Les quantités recommandées pour chaque classe se trouvent également dans le coin supérieur gauche des cartes de randomisation.

NOTE : Ce guide n'est qu'une recommandation et n'a pas à être suivi à la lettre. Si vous avez créé votre propre ensemble de puzzle unique, n'hésitez pas à le partager sur notre forum BGG !