
SHALLOW SEA
GREAT BARRIER REEF
BAD COMET
GAME DESIGNER
C.W YEOM
ARTIST
SOPHIA KANG
GAME DEVELOPERS
JAEWOO BANG
GUNHO KIM
ART DIRECTOR
HANI CHANG
EDITOR
LUCYA LEE
CAPTAINS CAPTAINS BRETT THOMASON, GREG SHERMAN, H.C. HARRINGTON, JAN ADAM, LOLA & SEAN O'BRIEN, MATT HILLMAN & HP GAMING

COMPOSANTS



4 Plateaux Océaniques



20 Coquilles



96 Poissons *24 Poissons par couleur*



76 Tuiles de Corail



88 Tuiles de Faune Marine



1 Sac de Poissons



1 Sac de Corail



1 Sac de Vie Marine



14 Cartes Écosystème *7 Cartes Orange, 7 Cartes Bleues*



1 Bloc de Score



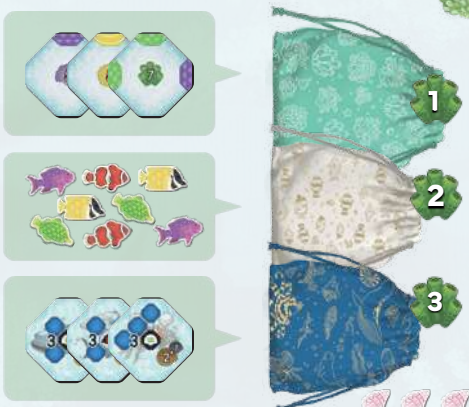
1 Carte de Poisson-lion *Mode Solo*

Il y a 4 exemplaires de chaque type de Tuile Vie Marine. Utilisez les plateaux en plastique fournis pour ranger chaque ensemble de 4 tuiles Faune Marine identiques dans son emplacement individuel.



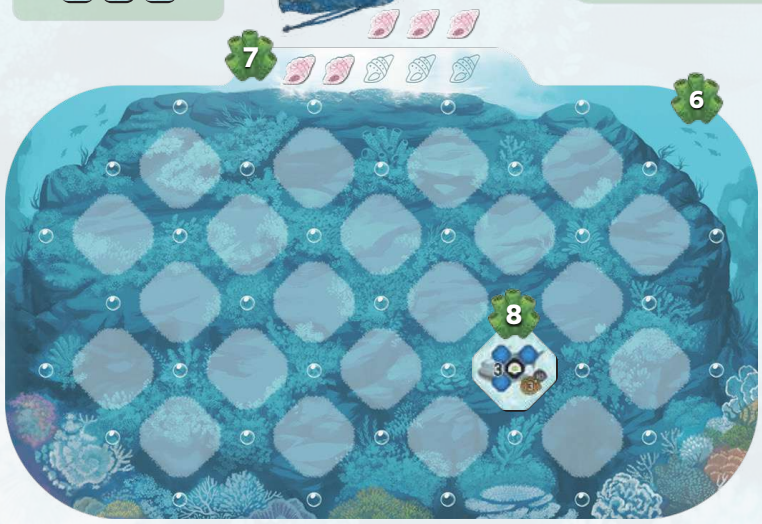
NOTE : Lorsque tous les Tuiles Faune Marine sont rangés, 4 emplacements sur les 2 plateaux resteront vides.

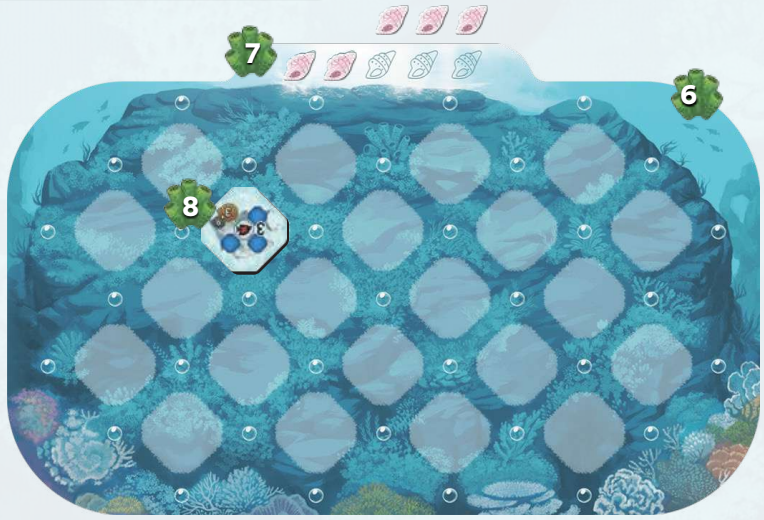
GAMEPLAY











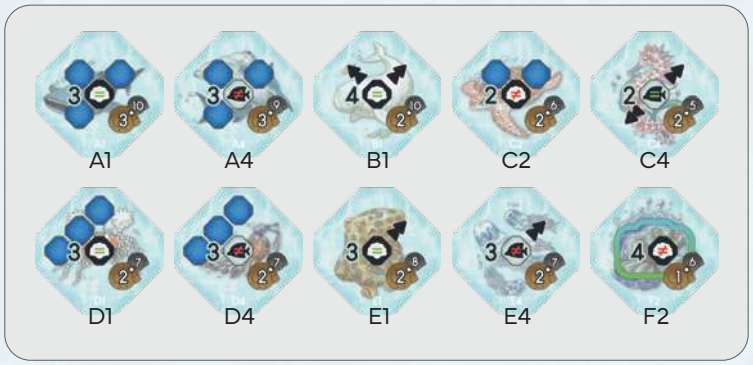
1. Mélangez toutes les **tuiles Corail** et placez-les dans le **Sac Corail**. Assurez-vous que le Sac Corail soit à portée de main de tous les joueurs.

2. Consultez le tableau ci-dessous pour connaître le nombre de **poissons** requis en fonction du nombre de joueurs. Ajoutez la quantité indiquée dans le **Sac poissons** et mélangez bien. Placez le sact de poissons sous le sac de corail et remettez les poissons non utilisés dans la boîte.

Nombre de joueur	Nombre de poisson
1 joueur	9 de chaque couleur x 4 couleurs = 36
2 joueurs	14 de chaque couleur x 4 couleurs = 56
3 joueurs	19 de chaque couleur x 4 couleurs = 76
4 joueurs	24 de chaque couleur x 4 couleurs = 96

3. Installez le sac **Faune Marine** dans l'ordre suivant :
   - Consultez le « Guide de configuration des tuiles Faune marine » à la page 20 pour sélectionner 10 types de tuiles Faune marine à utiliser dans le jeu.

NOTE : Pour votre première partie, utilisez la configuration de tuiles Faune Marine fournie ci-dessous.



   - Consultez le tableau de la section suivante pour connaître le nombre de tuiles Faune Marine requis en fonction du nombre de joueurs. Ajoutez la quantité indiquée dans le sac Faune Marine et mélangez bien.

N° Joueur	N° tuile Faune Marine
1 - 2 joueurs	2 de chaque type x 10 types = 20
3 joueurs	3 de chaque type x 10 types = 30
4 joueurs	4 de chaque type x 10 types = 40

   - Placez le sac Faune Marine sous le sac Poisson et remettez les tuiles non utilisées dans la boîte.

4. Configurez les **réserves** dans l'ordre suivant :

a. **Réserve de corail :** Piochez 5 tuiles de corail dans le sac de corail et posez-les face visible à côté de le sac de corail.

b. **Réserve à poissons :** piochez 5 poissons dans le sac à poissons et placez-en un sous chaque tuile de corail du bassin à coraux.

NOTE : Si c'est votre première partie, piochez dans le sac des poissons correspondant aux couleurs des tuiles de corail du bassin de corail et placez-les sous les tuiles de corail correspondantes.

c. **Réserve de Faune marine :** Piochez 5 tuiles de Faune Marine dans le sac de Faune Marine et posez-les face visible à côté du sac.

5. Sélectionnez une carte de chaque Écosystème Orange et Bleu et placez-les face visible à côté des Bassins. Remettez les cartes non utilisées dans la boîte.

NOTE : Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser la Coloration Cryptique (Orange n°1) et les Grottes Abondantes (Bleu n°2).

6. Chaque joueur place un **plateau Océan** devant lui.

7. Chaque joueur prend 5 **coquillages**. Placez 2 coquillages sur le plateau Océan et gardez les 3 autres à proximité, à l'extérieur du plateau. Remettez les coquillages non utilisés dans la boîte.

8. Le joueur qui a vu un poisson dans l'océan en dernier joue le premier tour. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. En commençant par le dernier joueur, chaque joueur choisit une **tuile Faune Marine** dans la Réserve et la place face visible sur un emplacement vide de son plateau Océan. Une fois que chaque joueur a pris une tuile Faune Marine, remplissez la Réserve et commencez la partie.

BUT DU JEU

Le but de Shallow Sea est d'être le joueur avec le plus grand nombre de points de victoire (PV) à la fin de la partie, qui sont représentés par l'icone

HISTOIRE : La Grande Barrière de Corail, le plus grand système corallien de la planète, s'étend le long de la côte nord-est de l'Australie. Cet immense monde sous-marin, composé de près de 3 000 récifs individuels, constitue la plus grande structure vivante visible depuis l'espace. En embarquant pour une exploration dans « Shallow Sea », vous découvrirez la diversité de la Faune marine qui y vit. Ces créatures sont étroitement liées et dépendent les unes des autres pour survivre et prospérer. En plongeant plus profondément, vous aurez l'occasion de transformer votre mer en un écosystème dynamique et florissant en répondant aux besoins de ces animaux marins remarquables

TOUR DE JEU

Chaque joueur joue à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à la fin de la partie. Pendant votre tour, effectuez les actions suivantes dans l'ordre :

1. SÉLECTIONNEZ 1 TUILE ET 1 POISSON DANS LA RESERVE

2. PLACEZ LA TUILE SÉLECTIONNÉE ET PÊCHEZ DANS VOTRE OCÉAN

3. SI UNE TUILE RÉUNIT SA CONDITION, TERMINEZ ET GAGNEZ UN COQUILLAGE

À tout moment pendant votre tour, si nécessaire, vous pouvez effectuer les actions suivantes en tant qu'action gratuite.

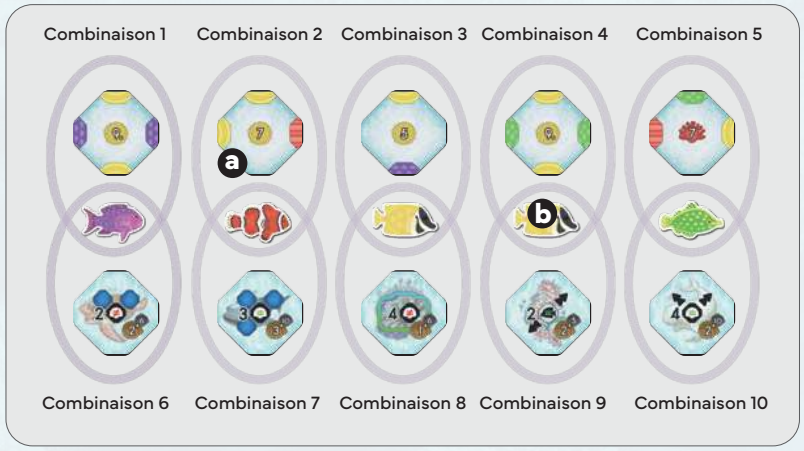
DÉPENSEZ 2 COQUILLAGES POUR DÉPLACER UN POISSON INCOMPLET

À la fin de votre tour, remplissez les emplacements vides des bassins avec de nouvelles tuiles et de nouveaux poissons, en vous assurant qu'il y a 5 tuiles corail, 5 tuiles Faune Marine et 5 poissons disponibles dans les bassins.
Une fois que c'est faitr, le joueur suivant prend son tour.

1. SÉLECTIONNEZ 1 TUILE ET 1 POISSON DANS LA PISCINE

À votre tour, choisissez un poisson dans le bassin et une tuile corail ou Faune Marine qui correspond au poisson sélectionné.

NOTE : Chacun des 5 poissons du bassin est associé à 2 tuiles différentes, offrant 10 combinaisons possibles parmi lesquelles les joueurs peuvent choisir à chaque tour.



Avant de sélectionner une tuile et un poisson dans les bassins, si le bassin contient au moins 4 tuiles corail de la même couleur ou au moins 4 poissons de la même couleur, vous pouvez choisir de rafraîchir ce bassin. Cela peut se produire plusieurs fois au cours d'un même tour. Après avoir rempli le bassin, sélectionnez une paire de tuiles et de poissons dans les bassins comme d'habitude. Par exemple, il y a 4 tuiles corail vertes dans le bassin ci-dessous. Dans ce cas, vous pouvez choisir de rafraîchir le bassin.



La « couleur » d'une tuile corail correspond à la couleur du centre de sa face avant. Cette couleur correspond à celle du verso.

RAFRAÎCHIR UNE PISCINE

1. Si vous décidez de rafraîchir un bassin, vous devez vous défausser des 5 poissons ou tuiles de celle-ci.
2. Piochez 5 nouvelles tuiles ou poissons dans le sac correspondante et remplissez le bassin. Remplissez le bassin depuis l'emplacement le plus proche de la poche.
3. Remettez les tuiles ou les poissons défaussés dans la pochette correspondante et mélangez bien le sac.

NOTE : Dans le cas rare où il ne resterait plus de tuiles Faune Marine dans le sac, veuillez vous référer à l'annexe à la page 17.

En règle générale, vous devez sélectionner une tuile et un poisson en fonction des combinaisons disponibles dans les bassins. Cependant, **avant de faire votre choix**, vous pouvez **dépenser 1 coquillage** pour effectuer l'une des deux actions suivantes :

1) Choisissez de rafraîchir le bassin de tuiles corail, le bassin de poissons ou le bassin de tuiles Faune Marine. Vous pouvez rafraîchir un bassin autant de fois que votre nombre de coquillages le permet. Après rafraîchissement, sélectionnez une paire de tuiles et de poissons dans le bassin rechargé, comme d'habitude.
   NOTE : une fois que vous avez sélectionné une tuile et un poisson, vous ne pouvez plus rafraîchir le bassin pendant ce tour.
2) Sélectionnez une tuile et un poisson de n'importe quelle combinaison, sans respecter les règles d'appariement habituelles. Vous devez prendre exactement 1 tuile et 1 poisson ; prendre 2 tuiles ou 2 poissons est interdit. Par exemple, dans l'exemple en haut à gauche, vous pouvez utiliser 1 coquillage pour choisir une tuile corail (a) et un poisson (b).

NOTE : les coquillages sur le plateau Océan sont utilisables, tandis que les coquillages hors plateau ne sont pas encore acquis et ne peuvent pas être utilisés. Lorsqu'un coquillage est acquis en cours de partie, il est déplacé sur votre plateau Océan et deFaunent utilisable.

Il n'y a pas de limite au nombre de coquillages que vous pouvez dépenser à votre tour.

2. PLACEZ LA TUILE ET LE POISSON SÉLECTIONNÉS DANS VOTRE OCÉAN

Placez la tuile et le poisson sélectionnés dans les bassins de votre océan en suivant les règles de placement suivantes :

1. L'ordre dans lequel vous placez la tuile et le poisson n'a pas d'importance.
2. Les tuiles sont toujours placées face visible.
3. Les tuiles doivent être placées dans n'importe quel espace **adjacent** à vos tuiles existantes dans l'océan

IMPORTANT : Les tuiles sont considérées comme "voisines" si elles sont adjacentes ou partagent un coin. ✓ Les espaces sont tous voisins de la tuile ⓐ



Par exemple, vous ne pouvez placer une nouvelle tuile que dans les ✓ espaces voisins de votre tuile existante ⓐ.

4. Les tuiles peuvent être orientées dans n'importe quelle direction lors de leur placement.



5. Les poissons doivent être placés sur une bulle entourant l'une de vos tuiles existantes.



Par exemple, vous ne pouvez placer le nouveau poisson que sur le ◯ .

6. Un seul poisson peut être placé sur chaque bulle.

3. SI UNE TUILE REMPLIT SA CONDITION, COMPLÉTEZ ET GAGNEZ UN COQUILLAGE

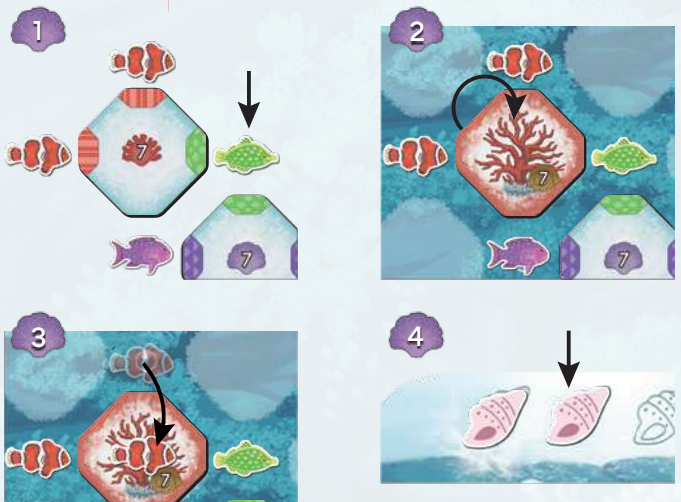
Lorsque la tuile est complète, retourner la sur son côté arrière. Chaque fois que vous complétez une tuile, vous **gagnez un coquillage.** Placez le coquillage gagné dans l'espace de coquillage de votre océan.

- Si les conditions de remplissage sont remplies, vous DEVEZ compléter la tuile **avant la fin de votre tour.**
- Vous pouvez compléter plusieurs tuiles en un seul tour si les conditions sont remplies. Si vous complétez plusieurs tuiles simultanément, vous pouvez choisir l'ordre dans lequel les compléter.

3-1. COMPLÉTION DES TUILES DE CORAIL

1. Un tuile de corail est complétée lorsque les poissons correspondant à la couleur sur les coins de la tuile de corail sont placés aux positions correspondantes.
2. Retournez la tuile de corail sur son côté arrière.
3. Choisissez l'un des poissons utilisés pour compléter la tuile de corail et placez-le au-dessus de la tuile de corail. Les poissons qui ne sont pas utilisés pour compléter la tuile de corail ne peuvent pas être placés sur celle-ci.

   INFO : Le corail offre un habitat précieux pour les poissons.
4. Gagnez 1 coquillage.



Ce poisson n'a pas été utilisé pour compléter la tuile ci-dessus ; par conséquent, il ne peut pas être placé au dos de cette tuile.

TUILES CORAIL



- La face avant représente une tuile incomplète et montre les conditions nécessaires en poissons pour la compléter
- Les Tuiles Corail Incomplètes ne donnent aucun PV.
- Le verso est l'état complété de la Tuile, également appelé **Tuile Complétée**. Les Tuiles Corail Complétées sont disponibles en quatre couleurs : rouge, jaune, vert et violet.
- Les Tuiles Corail Complétées fournissent des PV à la fin du jeu, évalués à 5, 7 ou 9 PV. Les Tuiles avec un score plus élevé nécessitent davantage de Poissons pour être complétées.
- Les tuiles de corail complétées ont toujours un poisson complété placé dessus.

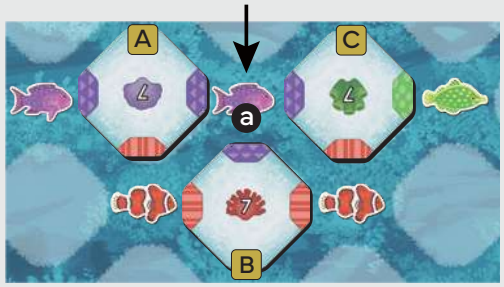


Poisson Complété : Désigne le poisson placé sur les tuiles de corail complétées. Les poissons complétés ne peuvent pas être utilisés pour compléter d'autres tuiles de corail. Poisson incomplet

Poisson incomplet : Désigne le poisson placé sur les bulles, et non sur les tuiles de corail.

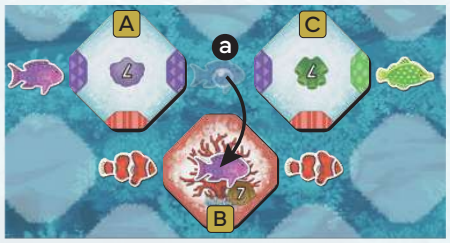
Vous pouvez compléter plusieurs carreaux de corail simultanément en plaçant un seul poisson. Dans ce cas, vous pouvez compléter ces carreaux de corail dans l'ordre de votre choix. Cependant, si placer un poisson sur un carreau de corail complété entraîne qu'un autre carreau de corail ne satisfait plus ses conditions de complétion, vous ne pouvez plus compléter cet autre carreau de corail.

NOTE : L'ordre dans lequel vous complétez les tuiles de corail et placez les poissons peut créer ou rompre des combinaisons. Stratégisez prudemment pour compléter autant de combinaisons que possible dans votre océan !



Par exemple, vous placez le poisson a et répondez aux conditions de complétion pour les carreaux de corail A, B et C simultanemment

Scénario #1

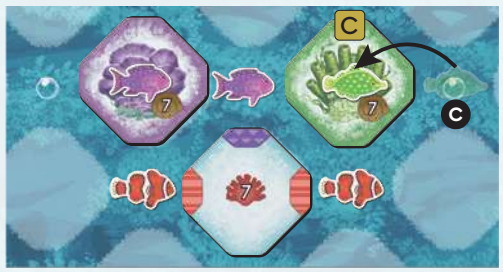


Vous choisissez de compléter la tuile en premier et placez le poisson B sur la tuile corail a complètée B .Cela entraîne les conditions de complétion pour les Tuiles Corail A et C ne répond plus aux conditions, vous ne pouvez donc plus compléter les tuiles de corail A et C. En récompense pour avoir complété le carreau de corail B, vous obtenez 1 coquillage.

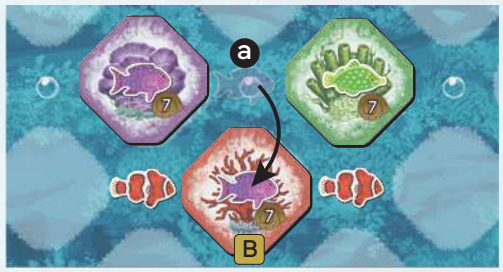
Scénario #2



Vous choisissez de compléter la tuile A en premier et placez le poisson b sur la tuile de corail complétée A . En récompense, vous gagnez 1 coquillage.



Ensuite, vous complétez la tuile C et placez le poisson c sur la tuile de corail complétée C. En récompense, vous gagnez 1 coquillage.



Enfin, vous complétez la Tuile B et placez le Poisson a sur la Tuile B En récompense, vous gagnez 1 Coquillage.

Contrairement au Scénario #1, les 3 Tuiles Corail ont été complétées en raison de la différence de la première Tuile complétée.



3-2. COMPLÉTER LES TUILES DE FAUNE MARINE

1. Une tuile de Faune Marine est complétée si des tuiles de corail ou des poissons qui remplissent ses conditions sont présents dans votre océan.
2. Retournez la tuile de Faune marine sur son verso.
3. Obtenez 1 coquillage.



INFO :
Une mer harmonieuse avec des coraux et des poissons attire une variété de Faune Marine.

CONDITIONS DÉTAILLÉES POUR COMPLÉTER LES TUILES DE FAUNE MARINE

- Complétée si chacun des espaces désignés est rempli avec une tuile de corail complétée de la MÊME COULEUR.

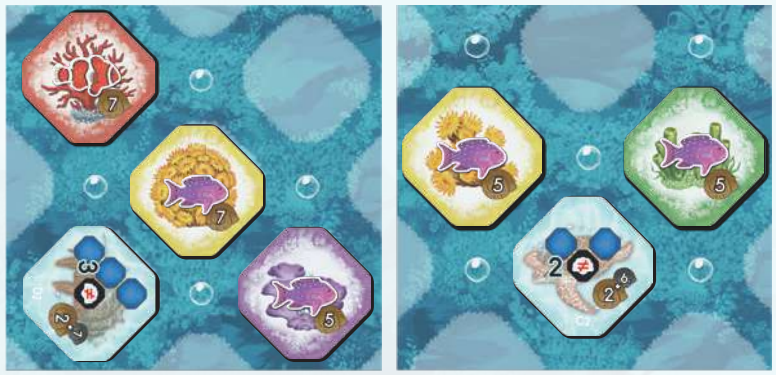


Indique les tuiles de corail complétées. Les tuiles de corail incomplètes ne sont pas prises en compte.

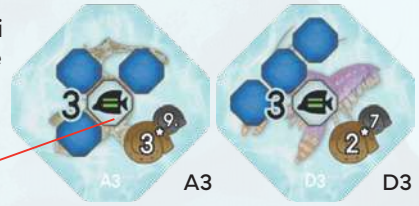


- Complété si chacun des espaces désignés est rempli par une Tuile de Corail Complétée de COULEUR DIFFÉRENTE.





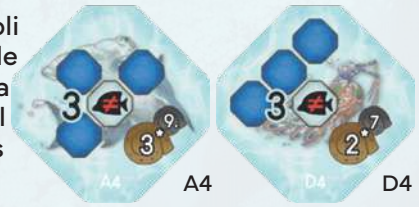
- Complété si chacun des espaces désignés est rempli par un Poisson Complété de la MÊME COULEUR. La couleur des Tuiles de Corail où les Poissons sont placés n'a pas d'importance.



Indique les poissons complétés. Les poissons incomplets ne sont pas pris en compte.



- Complété si chacun des espaces désignés est rempli par un Poisson Complété de COULEUR DIFFÉRENTE. La couleur des Tuiles de Corail où les Poissons sont placés n'a pas d'importance.





Terminé si la (les) direction(s) indiquée(s) contiennent des tuiles de corail ou des poissons complétés répondant à la condition. Tant que les conditions sont remplies dans la (les) direction(s) indiquée(s), peu importe s'il y a d'autres tuiles entre, même si elles ne répondent pas aux conditions.

NOTE : Lorsque deux directions sont indiquées, la condition peut être remplie entièrement dans une direction ou partagée entre les deux directions.



B1

Complété une fois qu'il y a 4 ou plus Tuiles de Corail terminées de la même couleur dans une ou les deux directions indiquées.



C3

Complété une fois qu'il y a 2 ou plus Tuiles de Corail terminées de la même couleur dans une ou les deux directions indiquées.



E1

Complété une fois qu'il y a 3 ou plus Tuiles de Corail terminées de la même couleur dans la direction indiquée.



B2

Complété une fois qu'il y a 4 ou plus Poissons terminés de la même couleur dans une ou les deux directions indiquées.



C4

Complété une fois qu'il y a 2 ou plus Poissons terminés de la même couleur dans une ou les deux directions indiquées.



E3

Complété une fois qu'il y a 3 ou plus Poissons terminés de la même couleur dans la direction indiquée.



B3

Complété lorsqu'il y a 4 tuiles de corail complétées de toutes couleurs différentes dans une ou les deux directions indiquées.



E2

Complété lorsqu'il y a au moins 3 tuiles de corail complétées de différentes couleurs dans la direction indiquée.



B4

Complété lorsqu'il y a 4 poissons complétés de toutes couleurs différentes dans une ou les deux directions indiquées.



E4

Complété lorsqu'il y a au moins 3 poissons complétés de différentes couleurs dans la direction indiquée.



Par exemple, puisqu'il y a 3 Tuiles de Coraux ou plus de la même couleur dans la direction indiquée par Tuile A, la Tuile A est complétée. Le Corail vert a tuile a, qui est d'une couleur différente, se trouve dans la direction indiquée mais n'affecte pas la validité de Tuile A. De même, puisqu'il y a 2 Tuiles de Coraux ou plus de la même couleur dans les directions indiquées par la Tuile B, la Tuile B est complétée.

- Terminé si les tuiles de corail complétées répondant à la condition sont présentes n'importe où dans votre Océan. La position des tuiles de corail n'a pas d'importance.



F1

Complété lorsqu'il y a 4 Tuiles de Coraux ou plus de la même couleur n'importe où dans votre Océan.



F2

Complété lorsqu'il y a au moins 1 Tuile de Corail complétée de chaque couleur : rouge, jaune, vert et violet, n'importe où dans votre Océan.

RÉSUMÉ DES ICÔNES

Tuiles de Coraux complétées de la même couleur.

Poissons complétés de la même couleur.

Tuiles de Coraux complétées de couleurs différentes.

Poissons complétés de couleurs différentes.

RÈGLES POUR COMPLÉTER LES TUILES FAUNE MARINE

1. Les conditions pour les tuiles Faune Marine prennent en compte uniquement les **tuiles Corail complétées** et **poissons complétés**.



Par exemple, puisque la tuile Corail A n'est pas complétée, la tuile Faune Marine B ne peut pas être complétée.

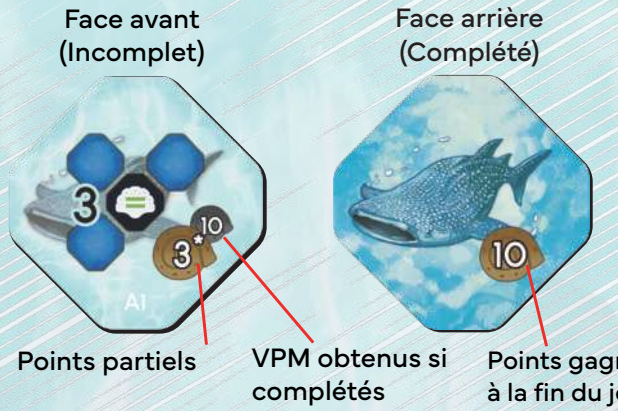
2. Une seule tuile Corail ou un poisson peut être utilisé pour remplir les conditions de plusieurs tuiles Faune Marine.



Par exemple, vous complétez la tuile de corail a, et elle répond aux conditions pour les tuiles de Faune Marine C, D, et E simultanément. Par conséquent, vous terminez les trois tuiles et recevez un coquillage pour chaque tuile terminée C, D, et E

NOTE : Lorsque plusieurs tuiles sont complétées simultanément, vous pouvez les compléter dans l'ordre de votre choix.

POINTS PARTIELS POUR LES TUILES DE FAUNE MARINE INCOMPLÈTES



- Les tuiles de Faune Marine complétées fournissent des PV à la fin du jeu,
- Contrairement aux tuiles de corail, les tuiles de Faune Marine incomplètes fournissent des PV partiels en fonction des conditions remplies.



Par exemple, la tuile Faune Marine F nécessite 3 poissons de la même couleur dans les espaces désignés. Cependant, il n'y a que 2 poissons de la même couleur (jaune) dans ces espaces, donc vous gagnez 2 poissons x 3 points = 6 points à la fin du jeu pour la tuile Faune Marine F.

La tuile Faune Marine G requiert 2 tuiles Corail de la même couleur dans les espaces désignés. Cependant, il n'y a qu'une seule tuile Corail complétée dans les 2 espaces désignés, donc vous gagnez 1 tuile x 2 points = 2 points à la fin du jeu.

NOTE :Si plusieurs types de tuiles Corail ou de poissons satisfont les conditions d'une tuile Faune marine incomplète, seul le type qui répond le mieux aux conditions est pris en compte.

DÉPENSEZ 2 COQUILLAGES POUR DÉPLACER UN POISSON INCOMPLET

Durant votre tour, si vous le souhaitez, vous pouvez dépenser 2 Coquillages pour déplacer un Poisson Incomplet vers une autre Bulle. Cette action est une Action Gratuite et peut être effectuée à tout moment pendant votre tour, autant de fois que vous le souhaitez.

- Lors du déplacement d'un poisson incomplet, vous devez respecter les règles de placement (voir page 5) : le poisson doit être placé sur une bulle entourant l'une de vos tuiles existantes et une seule poisson est autorisé par bulle.
- Les poissons complétés ne peuvent être déplacés sous aucun prétexte.
- Après avoir déplacé un poisson incomplet, s'il satisfait les conditions d'une tuile de corail ou de Faune Marine, vous devez compléter cette tuile avant la fin de votre tour.
- Vous pouvez déplacer un poisson à tout moment pendant votre tour si vous dépensez des coquillages.



Par exemple, vous dépensez 2 coquillages pour déplacer le poisson incomplet (a). Ce mouvement complète la tuile de corail (b). Retournez la tuile de corail (b) sur son côté terminé et placez l'un des poissons utilisés pour compléter la tuile dessus. Vous recevez 1 coquillage en récompense pour avoir complété la tuile de corail (b).

COQUILLAGES

- Vous recevez un coquillage chaque fois que vous complétez une tuile de corail ou une tuile de Faune Marine.
- Vous pouvez posséder jusqu'à 5 coquillages à la fois. Si vous en avez déjà 5, vous ne pouvez pas en gagner davantage, même si vous complétez plus de tuiles.



PRECISION : Si vous avez déjà 5 coquillages et ne pouvez pas en gagner davantage en complétant une tuile, vous pouvez utiliser 2 coquillages pour déplacer un poisson avant de compléter la tuile pour obtenir le coquillage. Cependant, si le déplacement du poisson fait que les conditions de la tuile ne sont pas remplies, vous ne pourrez pas compléter cette tuile.

- Durant votre tour, vous pouvez utiliser autant de coquillages que vous le souhaitez.
- Les coquillages utilisés sont placés à l'extérieur du plateau océanique. Lorsque vous gagnez des coquillages, ils sont ajoutés à votre plateau.
- Vous pouvez utiliser des coquillages pour accomplir l'une des actions suivantes :

1) Avant de choisir une tuile et un poisson dans la réserve, dépensez 1 coquillage pour rafraîchir l'un des 3 réserves. (Voir page 4.)
2) Avant de choisir une tuile et un poisson dans la réserve, dépensez 1 coquillage pour prendre librement 1 tuile et 1 poisson, quelle que soit la combinaison. (Voir page 4.)
3) À tout moment pendant votre tour, dépensez 2 coquillages pour déplacer un poisson incomplet. (Voir ci-dessus.)

FIN DU JEU

La partie se termine dès qu'il ne reste plus que **4 emplacements vides** sur l'océan de chaque joueur.
Cette règle garantit que tous les joueurs ont le même nombre de tours, soit 17 au total.
À la fin de la partie, calculez les scores sur le bloc de score. Le joueur avec le score le plus élevé gagne.
En cas d'égalité, le joueur avec le plus de coquillages restants remporte la partie.
Si l'égalité persiste, célébrez la victoire partagée : la création d'un magnifique écosystème marin !

SCORING

Dans Shallow Sea, les joueurs peuvent gagner des PV de différentes manières. Les PV sont non seulement gagnés grâce aux tuiles complétées, mais aussi en fonction de la façon dont les joueurs remplissent les conditions des cartes Écosystème, de la diversité des tuiles Faune Marine et du placement de leurs poissons incomplets. Les scores sont calculés dans l'ordre suivant :

1. **Cartes d'écosystème :** Calculez les PV en fonction des conditions spécifiées sur les cartes Écosystème.

2. **Tuiles :** Calculez les PV pour les tuiles terminées et les tuiles de Faune Marine incomplètes de la rangée supérieure vers le bas.

NOTE : Les tuiles de corail incomplètes ne fournissent aucun PV.

3. **2 PV par tuile de Faune Marine différente complétée :** Gagnez 2 PV pour chaque tuile Faune Marine DIFFÉRENTE que vous avez complétée.

INFO : Représente la diversité vibrante de l'océan, incarnant la richesse et la vaste gamme de Faune Marine qui prospère sous la surface.

4. **Poisson incomplet :** Chaque poisson incomplet gagne 1 PV pour chaque tuile de corail adjacente complétée.

NOTE : Les tuiles de corail peuvent être utilisées plusieurs fois pour marquer des points pour différents poissons incomplets adjacents.

Par exemple, supposons que vous ayez construit l'océan suivant à la fin du jeu.

- Carte Écosystème Orange : Gagnez 2 PV pour chaque Tuile Corail complétée dans votre Océan avec un Poisson complété de la même couleur placé dessus. Vous marquez 2 PV x 7 Tuiles = 14 PV.
- Carte Écosystème Bleue : Gagnez 3 PV pour chaque Tuile Faune Marine complétée située dans les 10 espaces intérieurs de votre Océan. Vous marquez 3 PV x 3 Tuiles = 9 PV.

- 1re rangée : 9 + 6 + 7 = 22 PV.
- 2e rangée : 5 + 7 + 7 + 7 = 26 PV.
- 3e rangée : 2* + 10 + 7 + 7 = 26 PV.
- 4e rangée : 7 + 5 + 7 + 9 = 28 PV.
- 5e rangée : 7 + 5 = 12 PV.

*NOTE : La tuile Faune Marine A nécessite 2 tuiles Corail de couleurs différentes. Cependant, il n'y a que 2 tuiles Corail d'une seule couleur, vous gagnez donc 1 tuile x 2 PV = 2 PV.

- Tuiles de Faune Marine différentes complétées : avec 5 tuiles de Faune Marine différentes complétées, vous gagnez 2 PV x 5 tuiles = 10 PV.
- Poisson incomplet : vous marquez

ⓐ 2 + ⓑ 2 + ⓒ 2 + ⓓ 3 + ⓔ 1 + ⓕ 2 + ⓖ 1 = 13 PV





MODE SOLO

Essayez le mode Solo pour évaluer vos compétences ou défiez vos amis pour voir qui peut obtenir le meilleur score ! Pour une expérience plus enrichissante, envisagez d'utiliser le mode Scénarios - Réalisations pour enrichir votre jeu solo ! (Voir page 14)

MISE EN PLACE

Préparez le jeu comme vous le feriez pour une partie standard (voir page 3). Ensuite, placez la carte Rascasse-Volante à côté de votre plateau Océan.

MODIFICATIONS DU JEU

Chaque fois que vous devez dépenser un coquillage, vous pouvez à la place tirer un poisson au hasard du sac de poissons et le placer sur la carte Rascasse-Volante.

- Vous pouvez effectuer cela à tout moment pendant le jeu, autant de fois que vous le souhaitez.
- Lors de la pose des poissons sur la carte Poisson-Lion, placez les 2 premiers poissons dans les deux espaces vides en haut de la carte (a). Tout poisson supplémentaire doit être placé dans section (b) de la carte.



Par exemple, pour déplacer un poisson qui coûte 2 coquillages, vous pouvez : (1) Dépenser 2 coquillages, (2) Dépenser 1 coquillage et tirer 1 poisson au hasard à placer sur la carte Rascasse-Volante, ou (3) Tirer 2 poissons au hasard et les placer sur la carte Rascasse-Volante.

FIN DU JEU

Comme pour les jeux multijoueurs, le jeu se termine lorsqu'il ne reste que 4 espaces vides dans votre Océan.

NOTE : Dans le cas rare où il n'y a plus de Poissons dans le Sac à Poissons, le jeu se termine immédiatement.

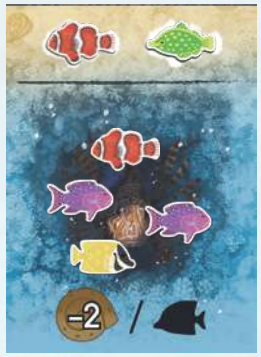
POINTAGE

Après la fin du jeu, vous perdrez des points de victoire en fonction du nombre de poissons sur votre carte Rascasse-Volante. Les 2 premiers poissons n'entraînent aucune déduction de points. Cependant, à partir du troisième, vous perdez 2 points de victoire pour chaque poisson supplémentaire.

Par exemple, s'il y a 6 poissons sur la carte Rascasse-Volante à la fin du jeu, excluez les 2 premiers poissons, puis soustrayez 4 poissons x 2 points de victoire = 8 points de victoire de votre score final.

Histoire

Les poissons-lions sont des prédateurs embusqués habiles des récifs, utilisant leur superbe camouflage et leur discrétion pour attendre l'approche de proies inattentives.



CLASSEMENT

130+ PV	Nageur
145+ PV	Plongeur
160+ PV	Marin
170+ PV	Peuple des mers
180+ PV	Nymphe
190+ PV	Poséidon

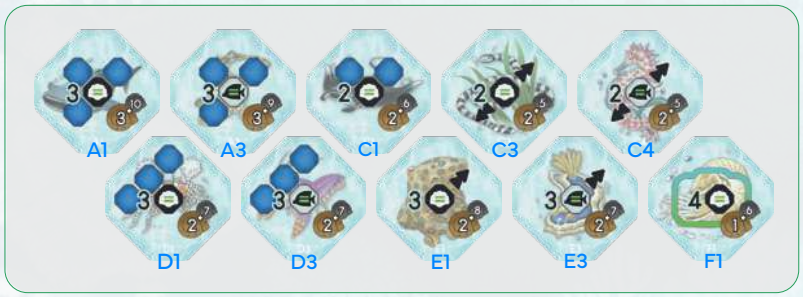
MODE FAMILLE

Le mode Famille propose une version simplifiée de la Mer Peu Profonde, retirant les règles complexes pour une expérience de jeu plus détendue.

CONFIGURATION DU JEU

Préparez une partie standard (voir page 3) en EXCLUANT les cartes Écosystème.

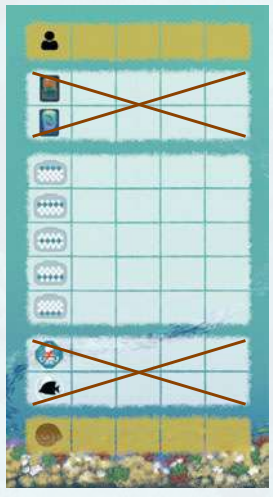
NOTE Pour votre première partie, utilisez la configuration de tuiles de Faune Marine fournie ci-dessous.



SCORING

Comptez uniquement les points de victoire pour les tuiles. Ne calculez pas les scores suivants :

- × Cartes Écosystème
- × 2 PV par tuile de Faune Marine complétée différente
- × Poissons incomplets



MODE SUCCES

Dans Shallow Sea, vous pouvez obtenir des succès que vous jouiez seul ou avec plusieurs joueurs. Utilisez le tableau de suivi des succès ci-dessous pour suivre les accomplissements pour jusqu'à 4 joueurs. Complétez tous les succès pour atteindre le statut de Marin Légendaire et faites briller votre nom ! Suivez ces étapes pour jouer en mode Succès :

1. Inscrivez votre nom dans l'espace prévu à cet effet sur le tableau de suivi des succès.
2. Chaque fois que vous jouez, choisissez l'un des 3 modes Succès :

SCÉNARIO ..... page 14

RÈGLES DU JEU STANDARD ..... page 15

RÈGLES DU JEU MODIFIÉES ..... page 15

3. Pour les succès que vous obtenez dans le mode choisi, marquez le corail correspondant sous ce mode. Ensuite, revenez à cette page et, dans l'ordre, cochez les cases du tableau de suivi des succès ci-dessous.

NOTE : En mode Succès multijoueur, les succès sont enregistrés sur la base des accomplissements individuels, indépendamment de qui gagne.

TABLEAU DE SUIVI DES SUCCÈS

	EXPLORATEUR MARIN	AVENTURIER DU RÉCIF	NAVIGATEUR OCÉANIQUE	PLONGEUR EXPERT	MARIN LÉGENDAIRE

MODE DE RÉUSSITE - SCÉNARIO

Chaque scénario propose des missions et des objectifs uniques. Pour réussir un scénario, vous devez atteindre l**e score minimum** et les **objectifs** spécifiques fixés pour ce scénario. Si vous n'atteignez pas le score minimum et l'objectif, le scénario est considéré comme un échec. Vous pouvez jouer les scénarios dans l'ordre de votre choix, mais nous vous recommandons de commencer par le scénario 1 et de progresser séquentiellement, car chaque scénario suivant gagne en difficulté.

N°	DIFFICULTÉ	TUILES FAUNE MARINE	ORANGE ECOSYSTEM CARDS	CARTES ÉCOSYSTÈME BLEUES	OBJECTIF	POINTAGE MINIMUM	COMPLÉTÉ
1	Facile	A1, A3, C1, C3, C4, D1, D3, E1, E3, F1	01 Coloration Cryptique	02 Grottes Abondantes	Aucun.	140	
2	Facile	A1, A4, C1, C3, C4, D1, D4, E1, E4, F1	04 Inadéquation	03 Communauté Sous-marine	Aucun.	145	
3	Facile	A2, A4, B3, C1, C2, D2, D4, E2, E4, F2	02 Duo de Corail	04 Projecteur	Aucun.	150	
4	Facile	A2, A3, B2, C2, C4, D2, D3, E2, E3, F2	07 Trios	05 Duo de Faune Marine	Compléter 2+ tuiles de corail dans chacune des 4 couleurs.	155	
5	Facile	A1, A3, B4, C3, C4, D1, D4, E2, E4, F1	06 Récif Corallien Colossal	06 Grottes Rayonnantes	Complétez 5+ tuiles de corail de la même couleur.	160	
6	Normal	B3, B4, C3, C4, D1, D2, D3, D4, E1, E3	02 Duo de Corail	07 Frontières de Diversité	Complétez 4+ tuiles de Faune Marine différentes dans les 12 espaces extérieurs de votre Océan.	165	
7	Normal	A1, A2, B1, B3, C1, C3, D1, D2, E1, E2	03 Symphonie des Nageoires	01 Profondeurs Riches	À la fin du jeu, choisissez une couleur. Cette couleur doit avoir un seul poisson complété.	170	
8	Normal	A3, A4, B3, B4, C3, C4, D3, D4, E3, E4	04 Inadéquation	04 Projecteur	Compléter 4+ tuiles de Faune Marine différentes.	170	
9	Normal	A1, A3, B2, C1, C2, C3, C4, E1, E3, F1	02 Duo de Corail	07 Frontières de Diversité	À la fin du jeu, choisissez une couleur. Cette couleur doit avoir entre 1 et 5 poissons complétés.	175	
10	Normal	A2, A3, A4, B2, C2, D3, D4, E3, E4, F2	06 Récif Corallien Colossal	06 Grottes Rayonnantes	Compléter 5+ tuiles de Faune Marine différentes.	175	
11	Difficile	A2, A4, D2, D3, D4, E1, E2, E3, E4, F2	04 Inadéquation	02 Grottes Abondantes	Compléter 6+ tuiles de Faune Marine différentes.	180	
12	Difficile	A3, A4, B1, B2, B3, B4, C1, C2, C3, C4	01 Coloration Cryptique	04 Projecteur	Obtenez 30+ points de victoire avec les cartes Écosystème.	180	
13	Difficile	A1, A4, B1, C2, C4, D1, D3, E2, E4, F2	05 Profondeurs Similaires	01 Profondeurs Riches	Terminez le jeu avec 2+ coquillages.	185	
14	Difficile	A1, A2, B4, C3, C4, D1, D2, E3, E4, F1	07 Trios	05 Duo de Faune Marine	Gagnez le double des points de victoire pour la carte Écosystème Orange (07 Trios). Compléter 5+ poissons de la même couleur.	185	
15	Difficile	A2, A4, B2, C2, C4, D2, D4, E2, E4, F2	03 Symphonie des Nageoires	04 Projecteur	À la fin du jeu, choisissez une couleur. Les coraux complétés de la couleur choisie ne donneront pas de points de victoire.	190	

MODE D'OBJECTIF - RÈGLES DE JEU STANDARD

Jouez en utilisant les règles de jeu standard. Vous pouvez réaliser plusieurs objectifs en une seule partie !

N°	OBJECTIF	TERMINÉ
1	Obtenez 130+ points de victoire.	
2	Obtenez 145+ points de victoire.	
3	Obtenez 160+ points de victoire.	
4	Obtenez 170+ points de victoire.	
5	Obtenez 180+ points de victoire.	
6	Obtenez 190+ points de victoire.	
7	Complétez toutes les tuiles corail dans votre océan.	
8	Complétez toutes les tuiles de la Faune Marine dans votre océan.	
9	Complétez toutes les tuiles dans votre océan.	
10	Terminez la partie avec 5 coquillages.	
11	Obtenez 20+ points de victoire avec des poissons incomplets.	
12	Complétez 6+ tuiles de Faune Marine différentes.	
13	Complétez 8+ tuiles de Faune Marine.	
14	Toutes les tuiles de Faune Marine complétées sont différentes.	
15	Obtenez 20+ points de victoire avec une carte Écosystème Orange.	
16	Obtenez 15+ points de victoire avec une carte Écosystème Bleue.	
17	Obtenez le même score pour les Cartes Écosystème Orange et Bleu.	
18	Ayez des Tuiles de Corail Complètes dans pas plus de 3 couleurs.	
19	Ayez des Poissons Complétés dans pas plus de 3 couleurs.	
20	Ayez des Poissons Complétés dans pas plus de 2 couleurs.	
21	Ayez des Tuiles de Poisson et de Corail Complètes dans pas plus de 3 couleurs.	
22	Les espaces vides ne sont pas voisins les uns des autres à la fin du jeu.	
23	Remplissez les 12 Espaces Extérieurs de votre Océan avec des Tuiles Complètes. (Voir Espaces Extérieurs à la page 17.)	
24	Complétez 9 tuiles de corail PV dans les 4 couleurs.	
25	Complétez 3 tuiles de corail dans chacune des 4 couleurs.	

MODE D'OBJECTIF - RÈGLES DE JEU MODIFIÉES

Jouez en utilisant ces règles de jeu modifiées. Si vous enfreignez l'une des règles modifiées pendant le jeu, vous ne pouvez pas accomplir l'objectif.

N°	RÈGLES MODIFIÉES	TERMINÉ
1	Les tuiles de corail doivent être placées à côté d'une autre tuile de corail, à l'exception de la première tuile de corail.	
2	Réduisez le nombre de tuiles et de poissons de 5 à 3 chacun.	
3	Vous ne pouvez plus dépenser 2 coquillages pour déplacer un poisson. Utilisez plutôt 2 coquillages pour déplacer ou faire pivoter une tuile de corail incomplète.	
4	Le coût pour « Rafraîchir un bassin », « Choisir librement une combinaison tuile et poisson » et « Déplacer un poisson » augmente de 1 coquillage.	
5	Au lieu de mettre les poissons dans le sac à poissons, placez-les en pile et prenez un poisson souhaité avec une tuile.	
6	Le rafraîchissement n'est autorisé sous aucune circonstance.	
7	Utilisez 2 cartes Écosystème Orange et 2 cartes Écosystème Bleue. À la fin de la partie, choisissez 1 carte Orange et 1 carte Bleue pour calculer les PV.	
8	Il n'y a pas de bassins disponibles. Piochez toujours 1 tuile et 1 poisson aléatoire du sac. Lors du placement d'une tuile ou d'un poisson sur l'océan, il n'est pas nécessaire qu'ils soient voisins de vos autres tuiles.	
9	À la fin de la partie, pour chaque poisson incomplet, gagnez 1 PV supplémentaire pour chaque tuile de corail complétée adjacente qui correspond à la couleur du poisson incomplet.	
10	Les tuiles de la Faune Marine complétées ne peuvent pas être placées adjacentes à une autre tuile de la Faune Marine complétée. NOTE : Les tuiles de la Faune Marine complétées ne peuvent pas être placées adjacentes les unes aux autres, mais elles peuvent partager un coin. 	

ANNEXE

CARTES ÉCOSYSTÈME ORANGE

#01. Coloration Cryptique : Gagnez 2 PV pour chaque tuile de corail complète dans votre Océan qui a un poisson complet de la même couleur. *Exemple :*



#02. Duo de Corail : Gagnez 3 PV pour chaque paire de Tuiles de Corail Complètes de la même couleur dans votre Océan. Le placement de ces Tuiles de Corail est sans importance.

Exemple : si vous avez 2 rouges, 5 jaunes, 1 vert et 2 violets Tuiles de Corail Complètes, vous avez 1 paire de Tuiles de Corail rouges, 2 paires de Tuiles de Corail jaunes, et 1 paire de Tuiles de Corail violettes. Cela fait un total de 4 paires x 3 PV = 12 PV.

CONSEIL : Considérez cela comme compléter chaque couleur de Tuiles de Corail en nombres pairs.

#03. Symphonie des Nageoires : Gagnez 3 PV pour chaque poisson complet de la couleur dont vous avez le plus dans votre Océan (maximum 18 PV). Si plusieurs couleurs ont le même nombre le plus élevé, ne comptez qu'une seule d'entre elles.

Exemple : si vous avez 4 poissons jaunes, 2 violets, 1 vert et 2 rouges dans votre Océan, vous gagnez 4 poissons (jaunes) x 3 PV = 12 PV.

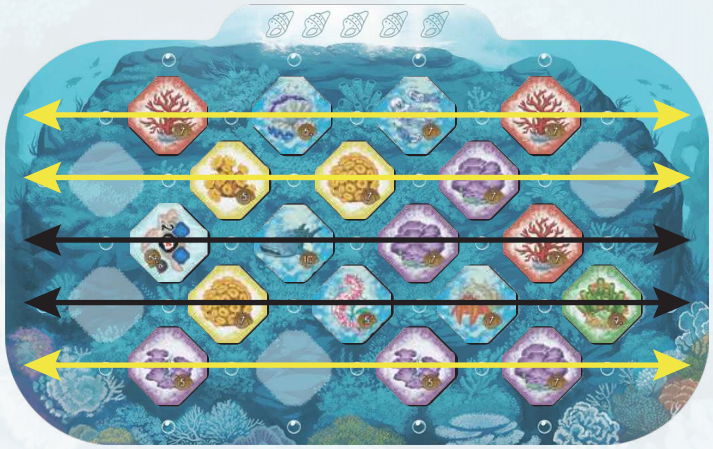
#04. Dépareillé : Gagnez 2 PV pour chaque Tuile de Corail Complète dans votre Océan qui a un Poisson Complétée d'une couleur différente. *Exemple :*



...

#05. Profondeurs Similaires : Gagnez 4 PV pour chaque rangée horizontale comprenant 2 ou plus Tuiles de Corail Complètes de la même couleur.

Exemple : dans l'Océan ci-dessous, il y a 3 rangées horizontales avec 2 ou plus Coraux de la même couleur. Par conséquent, vous gagnez 4 PV x 3 rangées horizontales = 12 PV.



#06. Récif Corallien Colossal : Gagnez 2 PV pour chaque tuile de corail dans le plus grand groupe de tuiles de corail complètes adjacentes.

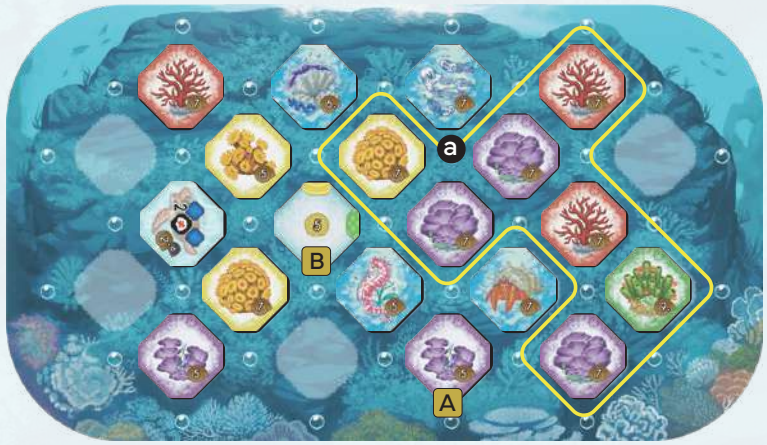
Exemple : dans votre Océan ci-dessous, le groupe (a) forme le plus grand ensemble de tuiles de corail complètes adjacentes, comprenant 7 tuiles de corail. Ainsi, vous gagnez 7 tuiles x 2 PV = 14 PV. La tuile [A] n'est pas partie du groupe car elle n'est pas adjacente au groupe (a). La tuile [B] est exclue du groupe car elle est une tuile de corail incomplète.

NOTE

○ : adjacent à la Tuile (b)

✓ : voisine de la Tuile (b)





#07. Trios : Gagnez 4 PV pour chaque couleur avec 3 ou plus Poissons Complétés dans votre Océan.

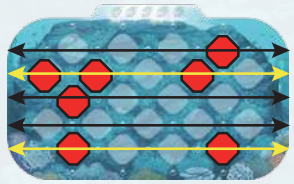
Exemple : si vous avez 2 rouges, 9 jaunes, 3 verts et 3 violets Poissons Complétés, vous gagnerez des PV pour 3 couleurs (jaune, vert et violet), soit un total de 3 couleurs x 4 PV = 12 PV.

CARTES ÉCOSYSTÈME BLEU

NOTE : Pour plus de clarté, les Tuiles de Faune Marine Complètes seront représentées par ⬢

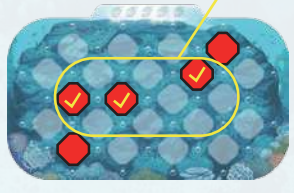
#01. Profondeurs Riches : Gagnez 4 PV pour chaque rangée horizontale dans votre Océan contenant 2 ou plus de Tuiles de Faune Marine Complètes.

Exemple : 2 des 5 rangées contiennent 2 ou plus de Tuiles de Faune Marine Complètes, vous gagnez donc 2 rangées x 4 PV = 8 PV.



#02. Grottes Abondantes : Gagnez 3 PV pour chaque Tuile de Faune Marine Complète située dans les 10 espaces intérieurs de votre Océan.

Exemple : s'il y a 3 Tuiles de Faune Marine ⬢✓ complètes dans les espaces intérieurs de votre Océan, vous gagnez 3 Tuiles x 3 PV = 9 PV.



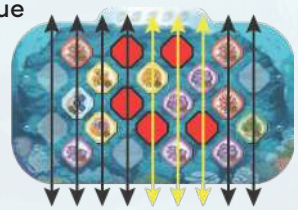
#03. Communauté Sous-Marine : Gagnez 2 PV pour chaque Tuile de Faune Marine Complète dans votre Océan qui est voisine d'au moins 1 autre Tuile de Faune Marine Complète.

Exemple : s'il y a 5 Tuiles de Faune Marine dans votre Océan qui sont voisines d'au moins 1 autre Tuile de Faune Marine, vous gagnez 5 Tuiles x 2 PV = 10 PV.



NOTE : Les tuiles sont considérées "voisines" si elles sont adjacentes les unes aux autres ou partagent un coin.

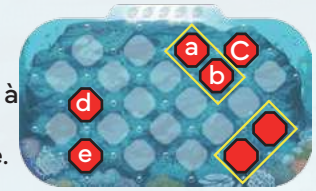
#04. Pleins Feux : Gagnez 2 PV pour chaque colonne de votre Océan contenant exactement 1 Tuile de Faune Marine Complète. Les Tuiles de Faune Marine Incomplètes ne comptent pas et les Tuiles de Corail sont sans importance. Par conséquent, si une colonne avec 1 Tuile de Faune Marine Complète comprend des Tuiles de Faune Marine Incomplètes et/ou des Tuiles de Corail, cette colonne gagne 2 PV.



Exemple : 3 sur 9 colonnes contiennent exactement 1 Tuile de Faune Marine Complète. Par conséquent, vous gagnez 3 colonnes x 2 PV = 6 PV.

#05. Duo de la Faune Marine : Gagnez 4 VPs pour chaque paire de Tuiles de Faune Marine Complètes adjacentes. Une seule Tuile de Faune Marine ne peut pas être comptabilisée dans plus d'une paire.

Exemple : vous avez 2 paires de tuiles Faune Marine complétées, gagnant 4 PV x 2 paires = 8 PV.
La tuile Faune Marine b est adjacente à la tuile a et à la tuile c, mais ne peut être comptée que pour une seule paire. Les tuiles Faune Marine d et e ne sont pas adjacentes et ne forment donc pas de paire.



#06. Grottes Radieuses : Gagnez 2 PV pour chaque type différent de Tuile Complète dans les 10 espaces intérieurs de votre Océan. Les Types Différents de Tuiles se réfèrent soit à des Coraux de couleurs différentes, soit à des types différents de Tuiles de Faune Marine.

Exemple : si vous avez 3 Tuiles de Corail différentes (jaune, violet, rouge) et 3 Tuiles de Faune Marine différentes complétées dans la partie intérieure de votre Océan, vous gagnerez 2 PV x 6 Tuiles différentes = 12 PV.



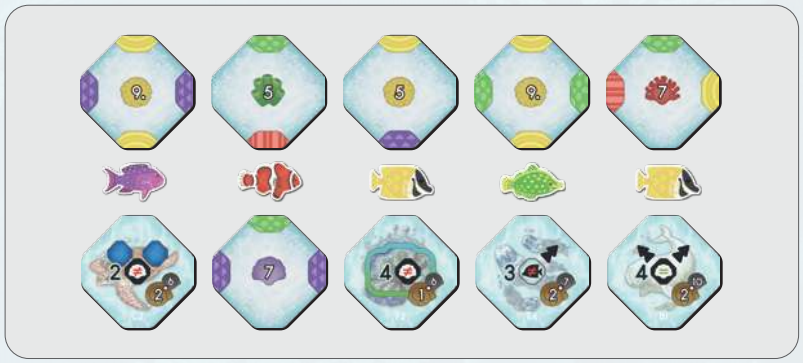
#07. Frontières de la Diversité : Gagnez 2 VPs pour chaque type différent de Tuile Complète dans les 12 espaces extérieurs de votre Océan. Les Types Différents de Tuiles se réfèrent soit à des Coraux de couleurs différentes, soit à des types différents de Tuiles de Faune Marine.

Exemple : si vous avez 4 Tuiles de Corail différentes (rouge, jaune, vert, violet) et 3 Tuiles de Faune Marine différentes dans les espaces extérieurs de votre Océan, vous gagnez 2 PV x 7 Tuiles différentes = 14 PV.



RÈGLES SPÉCIALES POUR LE REMPLISSAGE DU BASSIN

Lors du remplissage du Bassin de la Faune Marine, s'il n'y a plus de Tuiles de Faune Marine dans le sac de la Faune Marine, tirez une Tuile de Corail du sac de Corail et placez-la dans un espace vide du Bassin de la Faune Marine.



Une fois qu'une Tuile de Corail est placée dans le Bassin de la Faune Marine, le Bassin de la Faune Marine ne peut plus être rafraîchi.

NOTE : Si le Bassin de Corail contient 4 ou plus de Tuiles de Corail de la même couleur, vous pouvez choisir de rafraîchir le Bassin de Corail (voir page 4). Les Tuiles de Corail dans le Bassin de la Faune Marine ne comptent pas pour la condition de rafraîchissement.

NOTE : Lors du rafraîchissement du Bassin Corallien, les tuiles de corail dans le Bassin de Faune Marine ne sont pas incluses dans le décompte. Seules les 5 tuiles de corail dans le Bassin Corallien sont prises en compte pour le rafraîchissement.

ENCYCLOPÉDIE DE LA MER PEU PROFONDE



POISSON-LAPIN À TÊTE DE RENARD

Typiquement de couleur jaune vif, le poisson-lapin à visage de renard peut se camoufler en brun foncé lorsqu'il se sent menacé. Il peut atteindre une longueur de 25 cm, bien qu'il atteigne généralement environ 20 cm. Ce poisson est apprécié pour sa belle couleur et se nourrit principalement d'algues et de plancton animal.



POISSON-LIME À POINTS ORANGES

Également appelé poisson-lime arlequin, cette espèce est facilement identifiable grâce à son motif distinctif à points oranges. Elle a un régime alimentaire très sélectif, se nourrissant exclusivement de polypes de corail Acropora. Souvent observés en couples dans la nature, ces poissons peuvent atteindre une longueur maximale de 12 cm.



LYRE À BORDS BLANCS

La lyre à bords blancs naît femelle mais subit un changement de sexe naturel au sein de sa hiérarchie sociale à mesure qu'elle mûrit. Ce grand poisson peut dépasser 60 cm de longueur. Bien qu'il soit réputé pour son excellente saveur, sa faible densité de population signifie qu'il n'est pas une cible principale pour les pêcheurs.



POISSON CLOWN

Les poissons clowns entretiennent une relation symbiotique forte avec les anémones de mer. Les anémones leur offrent une protection contre les prédateurs, tandis que les poissons clowns leur fournissent de la nourriture et les défendent contre les parasites. Les communautés de poissons clowns ont une hiérarchie stricte, avec la femelle dominante comme leader.



MONTIPORA EN FORME DE FEUILLE

Ce corail est connu pour sa forme distinctive et ses motifs de croissance, s'étendant en formes plates, semblables à des feuilles ou des plaques. Grâce à sa structure, il peut absorber efficacement la lumière du soleil. Il présente une large gamme de couleurs, notamment le violet, le vert, le rose et le rouge, ce qui le rend visuellement frappant.



TUBASTRAEA

Communément appelé corail soleil en raison de son apparence semblable au soleil, Tubastraea est unique en ce qu'il ne dépend pas de la photosynthèse. Au contraire, il est nocturne, étendant ses tentacules la nuit pour attraper le plancton. Cette adaptation lui permet de prospérer dans l'obscurité des eaux profondes.



ÉPONGE VASE RAMIFIÉE

Bien que ce ne soit pas un corail, l'éponge vase ramifiée est un organisme intrigant. Contrairement aux coraux, elle ne possède ni tentacules, ni nerfs, ni muscles et est considérée comme une forme de vie multicellulaire simple. Principalement trouvée dans l'Atlantique, cette espèce a été incluse dans le jeu pour un équilibre visuel.



MONTIPORA DIGITATA

Cette espèce de corail est connue pour son motif de croissance en forme de branches d'arbre. Elle tire principalement son énergie de la photosynthèse via des dinoflagellés symbiotiques, complétant son alimentation avec du plancton. Sa structure en forme de branches offre un abri à de petits créatures marines et poissons.



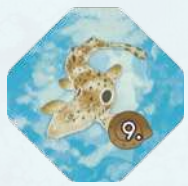
REQUIN BALEINE A1

Le Requin Baleine, le plus grand poisson du monde, peut atteindre entre 10 et 18 mètres de long. Il a une longue espérance de vie, atteignant la maturité en 30 ans et vivant entre 70 et 130 ans. Malgré sa taille imposante, le Requin Baleine est remarquablement doux et est connu pour interagir de manière ludique avec les plongeurs.



GRAND REQUIN BLANC A2

Le Grand Requin Blanc est le prédateur suprême de l'océan. Ce requin massif mesure entre 4 et 5 mètres de long et est tristement célèbre pour ses attaques occasionnelles contre les humains. Il possède 300 dents acérées qui se régénèrent lorsque les anciennes sont endommagées, assurant que sa morsure redoutable reste mortelle.



REQUIN EPAULETTE A3

Le Requin Epaulette se distingue par sa capacité unique à "marcher" en utilisant ses nageoires. Bien qu'il puisse nager, il est plus souvent observé marchant sur les fonds marins sablonneux ou les récifs coralliens en utilisant ses nageoires. Avec une longueur de corps de seulement 70 à 90 cm, ce petit requin est admiré pour son apparence charmante.



REQUIN MARTEAU A4

Reconnaissable à sa tête en forme de marteau, le Requin Marteau a ses yeux positionnés aux extrémités de son "marteau", lui offrant un champ de vision exceptionnellement large. Il chasse diverses formes de Faune Marine, y compris les poissons, les calmars, les poulpes et les crustacés.



DUGONG B1

Mammifère marin, le Dugong peut plonger jusqu'à 39 mètres de profondeur et retenir son souffle pendant 6 minutes. Il se nourrit principalement d'herbiers marins, consommant jusqu'à 40-50 kg par jour, ce qui lui vaut le surnom de "vache marine." Connu pour ses forts instincts maternels, il prend grand soin de ses petits.



DAUPHIN À BOUT DE BOUTEILLE COMMUN B2

Ce dauphin très intelligent communique par le son, utilisant des sifflements uniques pour s'identifier mutuellement, à l'image des noms chez les humains. Doté d'un cerveau plus grand que celui des humains, il est capable de se reconnaître et de s'engager dans des tâches complexes nécessitant des capacités cognitives avancées.



BALEINE À BOSSE B3

Les mâles des baleines à bosse chantent des chants longs et complexes pendant la saison des amours. Ces chants peuvent durer de 4 à 33 minutes et se propager sur plus de 10 km. Les baleines à bosse adultes mesurent entre 14 et 17 mètres de longueur, et une fois pleinement développées, elles n'ont pas de prédateurs naturels.



MIGALOO B4

Migaloo est une baleine à bosse entièrement blanche, découverte pour la première fois en 1991. Les scientifiques pensent que la couleur blanche de Migaloo est due à l'albinisme. Le nom "Migaloo" provient de la langue indigène de la région du Queensland en Australie, signifiant "homme blanc."



RAIE MANTA DE RÉCIF C1

La raie manta de récif est une raie massive, mesurant généralement de 3 à 3,5 mètres, mais pouvant atteindre jusqu'à 5 mètres. Elle est très intelligente, avec le rapport poids-cerveau le plus élevé parmi les poissons, et est connue pour sa communication sociale. Elle a une longue espérance de vie, vivant au moins 50 ans.



TORTUE DE MER IMBRIQUÉE C2

Les tortues de mer imbriquées sont connues pour leur bouche unique en forme de bec, qui leur permet d'accéder à la nourriture dans les crevasses du récif que d'autres animaux marins ne peuvent atteindre. Comme les autres tortues de mer, elle mène généralement une existence solitaire, ne rencontrant ses congénères que pour s'accoupler.



KRAIT DE MER À LÈVRES JAUNES C3

Ce serpent de mer passe beaucoup de temps à chasser dans la mer, mais vient à terre pour digérer et se reposer. Il est dangereux avec un venin puissant, mais sa nature est généralement docile, et il évite les humains sauf s'il est provoqué. Les femelles sont plus grandes que les mâles.



HIPPOCAMPE ÉPINEUX C4

Le hippocampe épineux est un petit animal marin avec une caractéristique reproductive unique : les mâles portent et donnent naissance aux petits. Après que la femelle ait déposé ses œufs dans la poche incubatrice du mâle, celui-ci les protège jusqu'à leur éclosion. Ce hippocampe peut également changer de couleur pour se fondre dans son environnement.



CRABE POM-POM D1

Ce crabe doit son surnom de "Crabe Pom-pom" à son habitude de porter des anémones de mer dans ses pinces. Lorsqu'il est menacé, il agite les anémones pour dissuader les prédateurs grâce à leurs cellules urticantes. En retour, les anémones bénéficient de la mobilité, établissant ainsi une relation symbiotique.



CRABE ERMITE D2

Les crabes ermites se protègent en utilisant des coquilles de mer abandonnées comme abri. À mesure qu'ils grandissent, ils ont besoin de coquilles plus grandes, ce qui entraîne des compétitions et même des luttes entre les crabes pour obtenir les meilleures coquilles. Sans une coquille appropriée, la croissance d'un crabe ermite ralentit, le rendant vulnérable aux prédateurs.



HOMARD DE RÉCIF D3

Les langoustes de récif sont réputées pour leurs couleurs vives, allant du rouge et orange au violet et blanc, souvent ornées de rayures ou de taches. Leur apparence éblouissante les rend populaires dans les aquariums. Mesurant de 10 à 13 cm, elles sont bien plus petites que les langoustes marines typiques.



CREVETTE MANTE D4

Réputée pour son coup puissant, la crevette-mante peut donner des coups suffisamment forts pour briser du verre ou percer du corail dur. Bien qu'elle ne mesure qu'environ 10 cm de long, son coup atteint des vitesses de 23 m/s et génère des ondes de choc capables d'étourdir ou de tuer de petites proies.



PIEUVRE À ANNEAUX BLEUS MAJEURE E1

Mesurant seulement 10 cm, la pieuvre à anneaux bleus majeure est l'une des créatures marines les plus venimeuses au monde. Elle peut mordre ou pulvériser du venin pour attaquer sa proie. Généralement camouflée et difficile à repérer, elle révèle ses anneaux bleus brillants lorsqu'elle est menacée, les utilisant pour avertir les prédateurs.



SEICHE E2

Connue sous le nom de "caméléon de la mer", la seiche a la capacité de changer la couleur de son corps à volonté. Elle peut modifier sa teinte en une seconde, l'utilisant pour se camoufler, communiquer avec ses congénères ou menacer les prédateurs. Très intelligente, la seiche possède également une excellente mémoire.



LA SUPERBE LIMACE DE MER D'ANNA E3

Ce gastéropode marin peut atteindre une longueur de 5 cm. Son apparence vive et colorée, bien que magnifique, constitue un avertissement pour les prédateurs, indiquant qu'il est toxique. Cette limace de mer stocke des substances chimiques spécifiques dans son corps, ce qui peut offrir aux prédateurs une expérience désagréable.



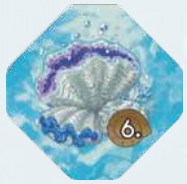
LA MÉDUSE BOÎTE E4

Certaines espèces de la méduse boîte possèdent un venin puissant dans leurs tentacules, pouvant être dangereux pour les humains. Elle peut nager à une vitesse rapide de 1,5 à 2 m/s et changer rapidement de direction dans l'eau. Prédatrice habile, elle chasse activement les petits poissons.



NAUTILUS F1

Le Nautilus, souvent qualifié de "fossile vivant", est resté largement inchangé pendant des centaines de millions d'années. Malgré son apparence en forme de coquille, il est classé comme un céphalopode, apparenté aux calmars et aux poulpes. Selon l'espèce et le sexe, les Nautiles peuvent avoir entre 50 et 90 tentacules.



PALOURDE GÉANTE F2

La palourde géante peut atteindre une taille de 1,2 mètre et peser plus de 200 kg. C'est une espèce extrêmement longue, avec certains individus vivant plus de 100 ans à l'état sauvage. Généralement trouvée dans les sables coralliens plats ou les environnements de coraux brisés, la palourde géante est en danger avec une population en rapide déclin.



CHARONIA

La Charonia est un prédateur naturel de l'étoile de mer couronne d'épines, une espèce pouvant nuire aux récifs coralliens en s'en nourrissant. En chassant ces étoiles de mer, la Charonia contribue à maintenir l'équilibre délicat de l'écosystème du récif. Elle peut vivre plus de 20 ans à l'état sauvage.



LE POISSON-LION **CARTE MODE SOLO**

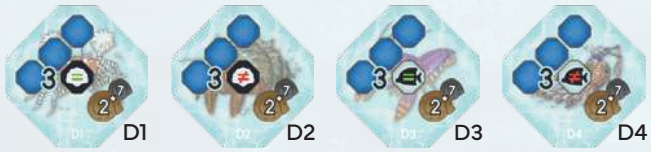
En tant que prédateurs voraces, les poissons-lions se nourrissent de petits poissons de récifs et d'invertébrés, ce qui peut perturber l'équilibre délicat de l'écosystème. Cette prédation peut réduire les populations de poissons jouant un rôle essentiel dans le maintien de la santé des récifs coralliens, tels que les poissons mangeurs d'algues.

GUIDE DE CONFIGURATION DES TUILES DE FAUNE MARINE

Le jeu de base comprend un total de 22 types de tuiles de Faune Marine, parmi lesquelles les joueurs sélectionnent 10 à utiliser dans le jeu. Les joueurs peuvent librement choisir la combinaison de tuiles de Faune Marine qu'ils désirent, mais pour une expérience de jeu plus équilibrée, nous recommandons de suivre le guide ci-dessous. Utilisez ce guide pour créer un ensemble de puzzles unique pour vous-même !

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

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

CLASSE	TUILES DE FAUNE MARINE	MIN	MAXIMUM
A	 A1 A2 A3 A4	-	2 Types
B	 B1 B2 B3 B4	-	2 Types
C	 C1 C2 C3 C4	-	3 Types
D	 D1 D2 D3 D4	-	2 Types
E	 E1 E2 E3 E4	-	3 Types
F	 F1 F2	1 Type	1 Type

NOTE : Ce guide est simplement une recommandation et n'a pas besoin d'être suivi strictement. Si vous avez créé votre propre ensemble de puzzles unique, n'hésitez pas à le partager sur notre forum BGG !