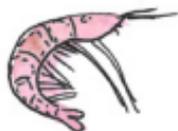




AMAGAMES

# Grande Marée

Extension de "Palourde"



## Contenu:

2 Notices, 1 jeton "Marée", 1 carte présentation  
et 34 cartes:

24 cartes "Grande Marée" 🌙

"Panier"



x1

"Marée  
Basse"



x2

"Poisson"



x16

"Canne à  
pêche"



x3

"Coffre"



x1

"Clé"



x1

10 cartes "Folies" ⚓

"Méduse"



x2

"Ancre"



x2

"Étoile de  
mer"



x2

"Poulpe"



x2

"Gouvernail"



x2

## Bienvenue à la Grande Marée!

Un léger vent de folie souffle sur la plage, vous allez maintenant pouvoir pêcher à "Marée Basse" et à "Marée Haute". Mais attention on n'y pêche pas la même chose!



### Mise en place:

La mise en place et les règles sont identiques à celles du jeu de base, mais en ajoutant les cartes de l'extension. Avant de jouer, placez les cartes "Palourde d'Or" et le jeton "Marée" sur la face "Basse" à proximité de la "Plage".

## Le jeu:

- Le jeu commence à "Marée Basse". La marée alterne, selon les cartes "Marée" retournées, entre basse (pour pêcher la palourde) et haute (pour pêcher des poissons). Suivez les changements en retournant le jeton "Marée" sur la face correspondante.
- Pour les autres paires, cartes "Évènements" ou "Folies" les règles ne changent pas quelle que soit la marée.
- La pêche se termine lorsque toutes les cartes "Marée" ont été retournées.
- Le pêcheur avec le plus de points (Palourdes, Poissons, Trésor) remporte la "Palourde d'Or"!

Les paires à "Marée Basse":

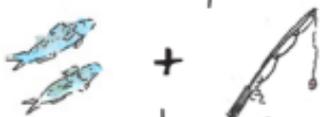
Voir les règles de "Palourde"



Les paires à "Marée Haute" 🌙:



Le pêcheur remporte la paire et met les poissons dans son panier.



Le pêcheur remporte le poisson, défausse\* la canne à pêche et rejoue.

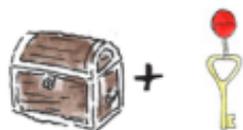
\*Défausser: retirer du jeu, mettre de côté

Les paires (qui ne dépendent pas de la marée):

Voir les règles de "Palourde"



Le pêcheur a le droit de voler un "Poisson" au pêcheur de son choix en utilisant un appât!  
Défaussez les deux cartes.



Vous trouvez un trésor enfoui dans le sable! Le trésor ajoute 3 points en fin de partie.

### Les "Folies" (⚓):

Lorsqu' une "Folie" est dévoilée par un pêcheur, elle est conservée dans son panier. Une ou plusieurs "Folies" peuvent être jouées au début ou à la fin du tour du pêcheur puis défaussées.



La méduse paralyse un adversaire en plaçant la carte devant lui. Celui-ci ne jouera pas au prochain tour.



Bâbord toute, inversez le sens du jeu !



Grâce aux nombreux tentacules du poulpe, le pêcheur peut retourner 4 cartes (à jouer en début de tour)!



Inspiré par la capacité de régénération des étoiles de mer, le pêcheur peut rejouer immédiatement.



À la fin de votre tour, réservez une carte sur la "Plage" en plaçant l'ancre dessus! Aucun autre pêcheur ne pourra la prendre. L'ancre résiste aussi aux avis de tempête!