

## Reef Encounters of the Second Kind – Règles [Rencontre du deuxième type sur les récifs]

Les règles ci-dessous pour l'extension "Reef Encounters of the Second Kind [Rencontre du deuxième type sur les récifs]" complètent les règles de base de "Reef Encounter [Rencontre sur les récifs]" et sont utilisées quand vous jouez avec cette extension. Voir le texte en blanc sur le fond de la boîte de jeu pour une **vue d'ensemble** du jeu.

*Note du Traducteur : Le respect de la numérotation des pages vis-à-vis de la règle en anglais est volontaire. Cette remarque est valable pour les pages 13 à 20.*

### Contenu

4 crevettes bleues en bois, 48 tuiles spéciales, 56 cartes (28 en anglais, 28 en allemand) et 2 livrets de règles (1 en, 1 en allemand).

### Mise en place

Placez les tuiles spéciales (celles de l'extension "Reef Encounters of the Second Kind [Rencontre du deuxième type sur les récifs]") dans le sac avec les tuiles polypes ordinaires (celles de du jeu de base "Reef Encounter [Rencontre sur les récifs]").  
*(Voir alternativement la variante recommandée à la page 19.)*

Quand un joueur pioche ses tuiles polypes au début de la partie (*voir la page 4, le paragraphe 3*), il doit montrer ses tuiles aux autres joueurs. Cette révélation n'est pas exigée dans le jeu de base. Toutes les tuiles spéciales qui sont piochées par un joueur ou piochées pour le placement sur le plateau de pleine mer pendant la mise en place sont retournées dans le sac et des tuiles de remplacement sont piochées.



Placez une des quatre crevettes bleues sur la cinquième case (légèrement ombragée) du

plateau de pleine mer. Placez les trois autres crevettes bleues à côté du plateau de pleine mer. Placez les cartes action face cachée dans une pile à côté d'un des plateaux.

### Explication des nouvelles actions du tour.

Les actions 1 à 10 sont expliquées aux pages 5 à 6. L'extension "Reef Encounters of the Second Kind [Rencontre du deuxième type sur les récifs]" propose de nouvelles actions : 0, 8a, 8b, 8c et modifie l'action 1 comme détaillé ci-dessous. (Les

nouveaux 'numéros' ont été choisis pour préserver la numérotation originale.)

### Action 0 : Attaques des couronnes d'épines.



Cette action se produit automatiquement au début du tour d'un joueur, il ne s'agit pas d'une action choisie par le joueur. Cherchez les emplacements de tuiles couronne d'épines qui sont sur les rochers.

Si une tuile couronne d'épines est orthogonale à une tuile polype faisant partie d'un corail protégé par une de vos crevettes, la couronne d'épines attaquera cette tuile polype.

Sinon, si une tuile couronne d'épines est orthogonale à une tuile polype non protégée, la couronne d'épines attaquera cette tuile polype.

Sinon, aucune tuile couronne d'épines n'est activée pendant le tour de ce joueur. (*Voir 'tuiles couronne d'épines' aux pages 16 à 18 pour les détails.*)

### Action 1 : Manger un corail et une crevette avec son poisson perroquet.



Dans le jeu de base "Reef Encounter [Rencontre sur les récifs]", l'action 1 permet à votre poisson perroquet de manger un corail et la crevette qui le garde avant toute autre action.

Dans l'extension "Reef Encounters of the Second Kind [Rencontre du deuxième type sur les récifs]", quand le poisson perroquet d'un joueur mange son premier corail, le joueur doit également jouer une carte action qui contient une crevette bleue en haut à droite. (*Voir 'crevettes bleues' aux pages 14 à 15.*) Ceci permet au joueur de placer sa crevette colorée à côté de la crevette bleue sur le plateau de pleine mer. (*Voir 'Mise en place' dans la colonne 1.*)

## Reef Encounters of the Second Kind – Règles [Rencontre du deuxième type sur les récifs]

**Action 8a : Jouer une tuile rocher nu, une tuile eau profonde ou une tuile couronne d'épines.**



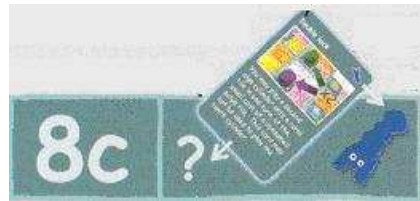
Jouer une tuile rocher nu, une tuile eau profonde ou une tuile couronne d'épines n'exige pas de cube larve (voir 'tuiles spéciales' aux pages 15 à 18).

**Action 8b : Acheter une carte action.**



Pour acheter une carte action, un joueur doit défausser une tuile ou un cube larve. Une seule carte action peut être achetée par tour. Un joueur peut avoir en main un maximum de trois cartes non jouées à tout moment. (Voir 'tuiles spéciales' aux pages 18 à 19).

**Action 8c : Jouer une carte action.**



N'importe quel nombre de cartes peut être joué pendant le tour d'un joueur. Les cartes avec une crevette bleue en haut à droite peuvent être jouées pour mettre en jeu ou déplacer une crevette bleue ou en tant qu'élément de l'action 1 au lieu d'utiliser la carte pour effectuer l'action décrite. Les cartes avec un poisson clown au début du texte peuvent être jouées même pendant le tour d'un autre joueur. (Voir 'tuiles spéciales' aux pages 18 à 19).

### **Crevettes bleues**

Les crevettes bleues sont des alliés utiles mais potentiellement incertains.

Note : Le terme "crevettes colorées" se rapporte aux crevettes des joueurs (vertes, pourpres, rouges et jaunes en bois) mais pas aux crevettes bleues.



### **1. La crevette bleue sur le plateau de pleine mer**

Pendant la mise en place, une des quatre crevettes bleues est placée sur la cinquième case (légèrement ombragée) du plateau de pleine mer. Quand le poisson perroquet d'un joueur mange son premier corail et sa première crevette colorée pendant l'action 1, cette crevette est placée sur le plateau de pleine mer à côté de la crevette bleue.

Afin de placer sa crevette sur le plateau de pleine mer, le joueur doit jouer une carte action qui contient une crevette bleue en haut à droite. Cette carte est jouée comme élément de l'action 1. Notez que comme un joueur ne peut acheter une carte action qu'après l'action 1, il doit l'avoir achetée lors d'un tour précédent.



Une fois que chaque joueur a placé une crevette colorée sur le plateau de pleine mer, la crevette bleue du plateau de pleine mer est immédiatement retirée et placée à côté du plateau avec les autres crevettes bleues (si elles ne sont pas déjà toutes en jeu) afin qu'elle soit disponible pour être jouée comme les autres crevettes bleues.

### **2. Les crevettes bleues sur les rochers**

Afin de mettre en jeu ou déplacer une crevette bleue (qui peut être retirée des rochers et remise à côté du plateau) qui est déjà sur une des tuiles polypes d'un joueur, ce joueur doit jouer une carte qui contient une crevette bleue en haut à droite.

Une crevette bleue doit être jouée sur une tuile polype. Une crevette bleue ne peut pas être jouée directement sur un rocher ou une case eau profonde. Une crevette bleue protège uniquement la tuile polype sur laquelle elle est. Elle ne protège pas les tuiles adjacentes orthogonalement comme les crevettes colorées.

Il n'est pas possible de créer une situation par laquelle un corail contienne plus d'une crevette bleue. Cette restriction se rapporte à toute combinaison de crevettes bleues en bois et de tuiles avec une crevette bleue. (Voir 'tuiles crevette bleue' ci-dessous.)

## Reef Encounters of the Second Kind – Règles [Rencontre du deuxième type sur les récifs]

Si, en tant qu'élément de l'action 1, un poisson perroquet mange un corail qui contient une crevette bleue en bois, la crevette bleue s'échappe. Elle est renvoyée à côté du plateau et peut être remise en jeu plus tard pendant la partie.

S'il n'y a aucune crevette bleue disponible à côté du plateau, un joueur peut, à la place, prendre n'importe laquelle des crevettes bleues déjà en jeu. La crevette bleue peut être prise d'un des propres coraux du joueur, d'un corail sans crevette colorée ou d'un des coraux d'un adversaire du joueur. Un joueur ne peut pas retirer la crevette bleue du plateau de pleine mer dans ces circonstances.

### Tuiles spéciales

L'extension "Reef Encounters of the Second Kind [Rencontre du deuxième type sur les récifs]" introduit sept nouveaux types de tuiles. Quatre de ceux-ci : Les **tuiles crevette bleu** (x5), les **tuiles polype bicolore** (x 20), les **tuiles double polype** (x10) et les tuiles **demi-polype** (x5) sont jouées comme des tuiles polype ordinaires. Chacun de ces quatre types de tuiles compte comme une tuile quand on dénombre les quatre tuiles polype qui peuvent être jouées de derrière le paravent d'un joueur dans les actions deux ou trois. Les trois autres nouveaux types de tuiles : les **tuiles rocher nu** (x2), les **tuiles eau profonde** (x2) et les tuiles **couronne d'épines** (x4) peuvent être jouées comme action additionnelle après l'action un et avant l'action dix. Elles n'exigent pas de cube larve et ne comptent pas comme action deux ou action trois.



**Les tuiles crevette bleue** montrent une crevette bleue sur un des cinq types de corail. Comme les crevettes bleues en bois, la crevette bleue sur la tuile protège uniquement cette tuile polype.

La seule différence est que cette crevette bleue ne peut pas être enlevée de la tuile. La tuile crevette bleue compte comme tuile polype ordinaire à la fin de la partie.

Aucune crevette ne peut être placée sur une tuile crevette bleue.

Une tuile crevette bleue est attaquée par la couronne d'épines comme une tuile polype ordinaire.



**Les tuiles polype bicolore** montrent deux des cinq types de corail, un type de corail au fond et un petit polype d'un deuxième corail au centre de la tuile. Les deux types de corail sont inversés de l'autre côté de la tuile. Quand la tuile est placée sur un rocher, seul le type de corail du fond de la tuile est pris en compte et la tuile est traitée comme une tuile ordinaire de cette couleur. Un joueur peut choisir de quelle manière la tuile polype bicolore est placée sur un rocher, à la seule condition que le côté à prendre en compte de la tuile placée doit être de la même couleur que le cube larve joué. Une fois que la tuile polype bicolore est jouée sur un rocher, elle ne peut pas être retournée pour montrer l'autre côté tant qu'elle est sur le rocher.

Si la tuile devient une tuile polype mangée, elle peut être utilisée plus tard pour l'un ou l'autre des coraux colorés. Un joueur peut choisir d'utiliser un côté ou l'autre d'une tuile polype bicolore pour le décompte final.

*Conseil : Quand un poisson perroquet mange un corail pendant l'action un, le joueur peut choisir quelles tuiles polype il met dans son poisson perroquet et quelles tuiles polype il remet dans le sac. Le joueur est susceptible de trouver avantageux de placer les tuiles bicolorées dans le poisson perroquet parce qu'à la fin de la partie cette tuile peut être plus valorisée avec le type de corail le plus intéressant.*

## Reef Encounters of the Second Kind – Règles [Rencontre du deuxième type sur les récifs]

**Les tuiles double polype (x2)** montrent deux polypes du même type et contiennent le texte x2. Si elle est mangée par un autre corail, la tuile double polype peut être placée dans le sac et être échangée pour deux tuiles polype simples de la même couleur pris dans le sac. Les deux tuiles de rechange sont traitées comme des tuiles polype mangées. Si la tuile double polype est placée dans le sac (comme partie des quatre ou cinq tuiles) pour l'action 1, elle compte pour deux tuiles. Une tuile x2 compte pour deux tuiles polype dans le décompte final.



**Les tuiles demi-polype** montrent un des cinq types de corail sur une moitié de la tuile, un rocher nu sur l'autre moitié de la tuile et sont marqués '1/2'. Les tuiles demi-polype valent autant de points que les tuiles polype ordinaire de la même couleur à la fin de la partie.



Une tuile demi-polype n'est pas adjacente à un autre corail le long de ses côtés rochers. En conséquence, si une tuile demi-polype est à côté d'une tuile polype de la même couleur le long d'un de ses côtés rocher (ce qui est autorisé), la connexion ne groupe pas les deux tuiles dans le même corail. Une tuile demi-polype ne peut pas être attaquée par un autre corail ou par une tuile couronne d'épines par ses deux côtés rocher. Si une couronne d'épines attaque une tuile demi-polype sur un de ses deux côtés corail, la tuile est mangée comme une tuile polype ordinaire.

Les tuiles demi-polype mangent les autres tuiles polype comme une tuile polype ordinaire.

**Les tuiles rocher nu** montrent un morceau de rocher entouré d'eau profonde. La tuile rocher nu doit être placée orthogonalement à côté d'une case rocher sur un des plateaux de rocher. Ceci peut être soit dans une des cases eau profonde incluse au milieu des rochers soit à côté du bord externe d'une rocher.



Une tuile polype peut être placée sur la tuile rocher nu comme si c'était une case ordinaire de rocher. Quand la tuile polype sur la tuile rocher est mangée, de quelque manière que ce soit, la tuile rocher reste en place et peut être à nouveau utilisée comme une case de rocher ordinaire. Une tuile rocher nu ne peut pas être utilisée pour joindre deux rochers (plateaux) ensemble, mais elle est peut surplomber le bord d'un plateau.

Un rocher nu peut être placé au-dessus d'une tuile eau profonde. Si cette situation se produit, enlevez les deux tuiles du plateau et replacez-les dans le sac.

**Les tuiles eau profonde** montrent un secteur eau profonde et un petit poisson clown. Une tuile eau profonde peut être placée sur un secteur de rocher qui est alors converti en secteur eau profonde. Comme n'importe quel autre secteur eau profonde, aucune tuile excepté une tuile rocher nu peut être placée sur elle. Une tuile eau profonde ne peut pas être placée sur une autre tuile excepté une tuile rocher nu. Si une tuile eau profonde est placée sur une tuile rocher nu, enlevez les deux tuiles du plateau et replacez-les dans le sac.



**Les tuiles couronne d'épines** peuvent être placées sur n'importe quelle case vide de rocher, y compris une tuile rocher nu. Elles ne peuvent pas être placées sur ou passer par une case eau profonde.



S'il y a n'importe quelle tuile couronne d'épines en jeu au début du tour d'un joueur (avant l'action un), ce joueur doit vérifier l'emplacement de chacune de ces tuiles.

Premièrement, si une tuile couronne d'épines est orthogonale à une ou plusieurs tuiles polype qui font partie d'un ou plusieurs coraux appartenant à ce joueur, alors la tuile couronne d'épines est activée, attaquera et mangera une de ces tuiles polype adjacentes. Sinon :



## Reef Encounters of the Second Kind – Règles [Rencontre du deuxième type sur les récifs]

Deuxièmement, si une tuile couronne d'épines est orthogonale à une ou plusieurs tuiles polype qui font partie d'un ou plusieurs coraux sans crevettes colorées, alors la tuile couronne d'épines est activée, attaquera et mangera une de ces tuiles polype adjacentes.

Sinon, aucune tuile couronne d'épines n'est activée pendant le tour de ce joueur.

Si la tuile couronne d'épines est adjacente à plus d'une tuile polype satisfaisant l'un ou l'autre des critères ci-dessus, le joueur peut alors choisir laquelle des tuiles concernées est attaquée. La tuile attaquée est remplacée dans le sac. La tuile couronne d'épines est alors déplacée vers la case précédemment occupée par la tuile polype attaquée.

Si possible, une couronne d'épines attaquera une tuile polype sur le tour de chaque joueur.

S'il y a une crevette colorée sur la tuile polype qui a été attaquée par la couronne des épines, la crevette peut être déplacée immédiatement comme si elle était déplacée par l'action 5. S'il y a une crevette bleue sur la tuile polype, elle est écartée d'une case orthogonalement (au choix du propriétaire). Si la crevette bleue ne peut être déplacée nulle part, elle est renvoyée à côté du plateau. Si la crevette bleue ne peut pas être déplacée parce qu'elle est bloquée par une crevette colorée, la crevette colorée peut d'abord être déplacée comme si elle était déplacée par l'action 5.

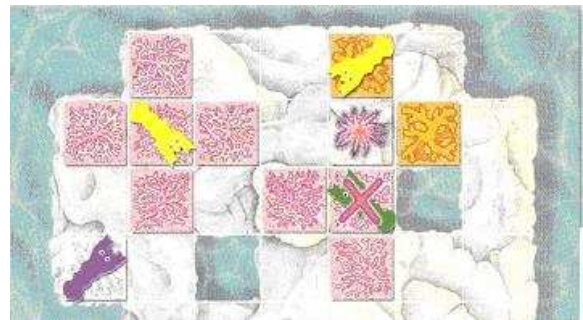
Si, pour une raison quelconque, une couronne d'épines n'est plus à côté d'une tuile polype ou seulement à côté d'un côté rocher d'une tuile demi-polype, la couronne d'épines meurt immédiatement et est retirée de la partie. La tuile couronne d'épines n'est pas remplacée dans le sac.

Une couronne d'épines ne peut pas attaquer une tuile demi-polype par ses côtés rocher.

*Exemple : Dans le schéma ci-dessous, l'ordre du tour est pourpre, jaune puis vert. A son tour, pourpre place la tuile couronne d'épines dans la case indiquée adjacente aux deux coraux du jaune. Au tour de jaune, la première chose qui se produit est que la couronne d'épines attaque une des deux tuiles de polype identifiées par un 'X'. Le joueur jaune décide quel corail est attaqué. La tuile polype attaquée est remplacée par la tuile couronne d'épines. Si la tuile couronne d'épines attaque le polype sur la droite, jaune peut déplacer la crevette jaune (qui est surlignée en rouge) vers une tuile polype différente, y compris les deux tuiles polype indiquées par les flèches jaunes.*




*Dans la suite de l'exemple (montré ci-dessous), jaune a déplacé la couronne d'épines vers la droite (car jaune s'est rendu compte que ceci amènera la couronne d'épines à effectuer l'attaque suivante sur le corail rose de Vert) et a déplacé la crevette jaune vers la tuile polype du dessus.*





## Reef Encounters of the Second Kind – Règles [Rencontre du deuxième type sur les récifs]

1. La carte 'Late breakfast [Petit déjeuner tardif]' qui permet à un joueur d'exécuter l'action 2 avant l'action 1 peut être jouée avant l'action 1.
2. La carte 'Pick me up [Prenez-moi]' qui permet à l'action 10 d'être jouée plus tôt pendant le tour d'un joueur n'empêche pas d'autres cartes d'être jouées après l'action 10 pendant ce tour.
3. Une carte qui est jouée en tant qu'élément de l'action 1. (*Voir 'Crevettes bleues', section 1, page 14.*)
4. Les cartes avec un **poisson clown**  au début du texte qui peuvent également être jouées pendant le tour d'un autre joueur.
5. Une carte qui affecte les points d'un joueur peut être jouée pendant le décompte final. Cependant, si la carte est jouée plus tôt dans la partie, elle ne compte plus dans la limite de trois cartes en main.

Un joueur peut défausser une carte non jouée à tout moment.

Aucune carte action ne peut être jouée pendant le tour supplémentaire de 'fin de partie' que les joueurs sont autorisés à jouer pour manger un corail existant.

### **Clarifications mineures et ajouts aux règles de base de la première édition de "Reef Encounter [Rencontre sur les récifs]".**

Action 6, page 5 : Echanger un polype mangé contre une larve de la même couleur. Le cube larve est placé derrière le paravent du joueur. La tuile polype est replacée dans le sac.

Action 8, page 6 : Echanger une larve contre un polype de la même couleur. La tuile polype est placée derrière le paravent du joueur.

Action 10, page 6, après le point 2. Changement optionnel. Premièrement, ajoutez une tuile sur la case ne contenant aucune tuile. Deuxièmement, ajoutez une tuile sur la case contenant une tuile (s'il y en a une). Enfin, ajoutez une tuile sur la case contenant deux tuiles (s'il y en a une).

Placement des tuiles de polype, colonne 1, page 7. Une tuile supplémentaire de polype placée sur une case libre de croissance ne compte pas dans la limite des quatre tuiles qui peuvent être placées 'de derrière le paravent du joueur' pour chaque cube larve joué.

### **Variante recommandée**

Au début de la partie chaque joueur reçoit une tuile couronne d'épines. Les tuiles couronne d'épines sont placées derrière les paravents des joueurs jusqu'à ce qu'elles soient jouées. S'il y a moins de quatre joueurs placez les autres tuiles couronne d'épines dans le sac comme d'habitude.



## Reef Encounters of the Second Kind – Règles [Rencontre du deuxième type sur les récifs]

Numéro		Action	Ordre
0		Une couronne d'épines <b>ATTAQUE</b> si elle à côté d'un corail du joueur ou d'un corail non protégé.	Avant actions du joueur
1 <sup>x1</sup>		<b>MANGER</b> un corail et une crevette. Quand on mange son premier corail, jouer une carte action avec 	Première action du joueur *
2 <sup>x1</sup>		<b>JOUER</b> un cube larve et jusqu'à quatre tuiles polype plus tout nombre de tuiles polype mangées.	Vous pouvez effectuer ces actions dans n'importe quel ordre
3 <sup>x1</sup>		<b>JOUER</b> un deuxième cube larve et jusqu'à quatre tuiles polype plus tout nombre de tuiles polype mangées.	
4 <sup>x1</sup>		<b>PLACER</b> une crevette.	
5		<b>DEPLACER</b> une crevette.	
6		<b>ÉCHANGER</b> une tuile polype mangée contre un cube larve de la même couleur.	
7		<b>ACQUÉRIR</b> et jouer un cylindre algue. Un seul <b>x1</b> cylindre peut être joué sur une tuile corail.	
8		<b>ECHANGER</b> un cube larve contre une tuile polype de la même couleur.	
8a		<b>JOUER</b> une tuile rocher nu, une tuile eau profonde ou une tuile couronne d'épines.	
8b <sup>x1</sup>		<b>ACHERER</b> une carte action avec un cube larve ou une tuile polype.	
8c		<b>JOUER</b> une carte action pour effectuer une action ou placer ou déplacer une crevette bleue.	
9		Ne rien faire de ce qui précède.	
10 <sup>x1</sup>		<b>RAMASSER</b> un cube larve et des tuiles polype	Dernière action du joueur **
*		* Exception, si la carte 'Late breakfast [petit déjeuner tardif]' est jouée.	
**		** Exception, si la carte 'Pick me up [prenez-moi]' est jouée. Les cartes actions poissons clown peuvent être jouées à tout moment.	




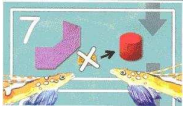




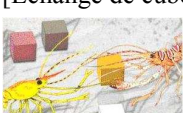



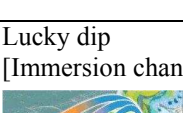
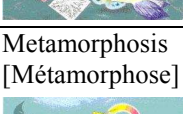



## Reef Encounters of the Second Kind – Règles [Rencontre du deuxième type sur les récifs]





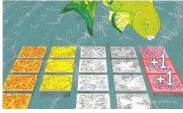














Cartes

Nom anglais [Nom français] Image	Crevette Bleue	Poisson Clown	Texte
Algae indigestion [Indigestion d'algue] 			S'il y a neuf cylindres algue ou moins sur les tuiles de corail, vous pouvez enlever un des cylindres algue.
Confusion [Confusion] 			Déplacez un cylindre d'une tuile de corail vers une autre tuile de corail qui a la même couleur que l'algue. Retournez toutes les autres tuiles de corail montrant la couleur de l'algue de la manière habituelle (y compris la tuile juste évacuée).
Consumed polyp tiles [Tuiles de polype mangées] 			Vous pouvez transformer jusqu'à trois tuiles de polype de derrière votre paravent en tuiles de polype mangées. Déplacez les tuiles de polype de derrière votre paravent vers devant votre paravent.
Deep water [Eau profonde] 			En tant qu'élément de l'action deux ou de l'action trois, vous pouvez placer une des tuiles de polype que vous jouez sur un espace eau profonde qui est au centre d'un des rochers.
Disintegration [Désintégration] 			Choisissez un corail. Toutes les tuiles de polype au-dessus de neuf qui font partie de ce corail sont retirées (au choix du propriétaire) et remplacées dans le sac.
Dislodged [Délogé] 			Une couronne d'épines est délogée. Retirez la couronne d'épines de la partie.
Double lock [Double verrouillage] 			Vous pouvez jouer un deuxième cylindre algue sur une tuile de corail ce tour-ci au coût habituel d'une tuile polype mangée. Cette carte ne peut être utilisée pour jouer le dixième cylindre.
Extra free growth [Croissance gratuite supplémentaire] 			Si une case libre de croissance est ou devient vide à côté d'un de vos coraux, vous pouvez immédiatement placer une tuile polype ordinaire de la couleur correspondante du sac sur la case libre de croissance.

## Reef Encounters of the Second Kind – Règles [Rencontre du deuxième type sur les récifs]





Nom anglais [Nom français] Image	Crevette Bleue	Poisson Clown	Texte
Extra growth [Croissance supplémentaire] 			Choisissez deux tuiles de polype ordinaires de n'importe quelles couleurs du sac et jouez-les immédiatement sur un rocher. Vous n'avez besoin de jouer aucun cube larve.
Fair exchange [Echange juste] 			Vous pouvez échanger jusqu'à trois tuiles de polype pour un nombre égal de cubes larve. Les cubes larve doivent être des mêmes couleurs que les tuiles échangées.
Free Alga [Algue gratuite] 			Pour l'action 7 vous pouvez jouer un cylindre algue sur un corail ou sur le plateau de pleine mer sans échanger une tuile polype mangée (même si votre poisson perroquet n'a pas mangé son premier corail).
Free growth [Croissance gratuite] 			En effectuant l'action deux vous n'avez pas besoin de jouer de cube larve.
Grey Strength [Force grise] 			Dans le décompte final, jusqu'à deux des tuiles de polype grises mangées par votre poisson perroquet valent un point additionnel chacune.
Larva cube exchange [Echange de cube larve] 			Vous pouvez échanger jusqu'à deux cubes larve contre le même nombre de cubes larve de différentes couleurs.
Late breakfast [Petit déjeuner tardif] 			Jouez cette carte au début de votre tour. Vous pouvez effectuer l'action 2 avant l'action 1. Toutefois dans l'action 2 vous ne pouvez placer que deux tuiles de polype (de tout type, y compris les tuiles de polype mangées). A part jouer cette carte et effectuer l'action 2, vous ne pouvez jouer aucune autre action avant l'action 1.
Lucky dip [Immersion chanceuse] 			Prenez au hasard trois tuiles dans le sac. Montrez ces tuiles aux autres joueurs avant de les placer derrière votre paravent.
Metamorphosis [Métamorphose] 			A la fin de la partie, avant le décompte, vous pouvez échanger une tuile polype ordinaire mangée par votre poisson perroquet contre une tuile ordinaire d'une couleur différente (que vous choisissiez dans le sac).

## Reef Encounters of the Second Kind – Règles [Rencontre du deuxième type sur les récifs]

Nom anglais [Nom français] Image	Crevette Bleue	Poisson Clown	Texte
Orange Strength [Force orange] 			Dans le décompte final, jusqu'à deux des tuiles de polype orange s mangées par votre poisson perroquet valent un point additionnel chacune.
Pick me up [Prenez-moi] 			Dans ce tour, l'action 10 peut être exécutée avant ou pendant les actions 2 à 9. Cependant vous ne pouvez exécuter l'action 10 qu'une fois pendant votre tour.
Pink Strength [Force rose] 			Dans le décompte final, jusqu'à deux des tuiles de polype roses mangées par votre poisson perroquet valent un point additionnel chacune.
Second course [Deuxième cours] 			Déplacez une couronne d'épines (qui n'est pas morte) vers une autre case également adjacente à une tuile polype.
Strong Current [Courant fort] 			Cette carte peut être jouée à tout moment pour annuler les effets d'une autre carte, soit l'action normale soit l'action de la crevette bleue. La carte annulée est défaussée.
Unreliable shrimp (1) [Crevette incertaine (1)] 			Déplacez une crevette bleue (pas une tuile de crevette bleue) vers une autre tuile polype sur le même rocher. La crevette peut être sur un corail d'un adversaire
Unreliable shrimp (2) [Crevette incertaine (2)] 			Déplacez une crevette bleue (pas une tuile de crevette bleue) vers une autre tuile polype de la même couleur de n'importe quel rocher. La crevette peut être sur un corail d'un adversaire
Unreliable shrimp (3) [Crevette incertaine (3)] 			Déplacez une crevette bleue (pas une tuile de crevette bleue) vers une autre tuile polype d'une couleur différente. La crevette peut être sur un corail d'un adversaire
Unreliable shrimp (4) [Crevette incertaine (4)] 			Déplacez une crevette bleue (pas une tuile de crevette bleue) vers une autre tuile polype d'un corail plus petit. La crevette peut être sur un corail d'un adversaire



**Reef Encounters of the Second Kind – Règles**  
**[Rencontre du deuxième type sur les récifs]**

Nom anglais [Nom français] Image	Crevette Bleue	Poisson Clown	Texte
White Strength [Force blanche] 			Dans le décompte final, jusqu'à deux des tuiles de polype blanches mangées par votre poisson perroquet valent un point additionnel chacune.
Yellow Strength [Force jaune] 			Dans le décompte final, jusqu'à deux des tuiles de polype jaune mangées par votre poisson perroquet valent un point additionnel chacune.