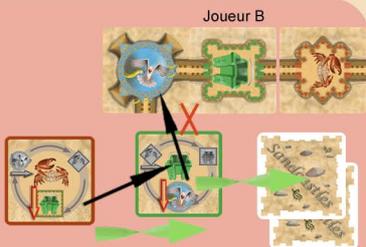


Contre une attaque

Si le joueur B peut arrêter cette attaque ? Bien sûr ! Il doit jouer une attaque qui bat l'attaque du joueur A. Dans ce cas, un crabe est joué pour contrer l'attaque du seau. Le joueur B attaque le seau du joueur A avec un crabe qu'il a en main. Le crabe bat le seau et l'attaque se termine.



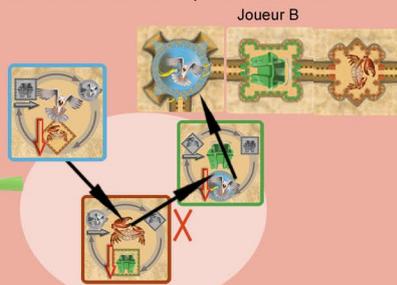
En contre-attaquant avec le crabe, le joueur B peut garder la mouette et gagner deux points.

RÉSULTAT : le joueur B garde la carte crabe dans son château et place les deux cartes de l'attaque dans son banc de sable. **Seul le joueur attaqué peut contre-attaquer.**

Surenchérir une attaque.

Comment le joueur A peut-il faire pour renforcer son attaque ? En ajoutant une mouette de sa main, il peut battre le crabe qui avait arrêté la première attaque du seau. Il a gagné la bataille, garde la mouette ainsi que les trois cartes d'attaque.

En ajoutant la mouette, le joueur A s'assure la victoire. Il récupère la carte mouette et gagne trois points.



Surenchérir une contre-attaque.

Comment le joueur B peut-il protéger sa carte mouette ? En jouant une carte d'attaque seau, il peut battre la carte d'attaque mouette. Dans ce cas, le joueur B sortira vainqueur de cette bataille. Il garde la carte mouette de départ et les 4 cartes d'attaque qui lui rapporteront des points. Évidemment le joueur peut encore une fois surenchérir, s'il le desire. Une bataille peut comporter jusqu'à 6 cartes, ce qui causera sûrement beaucoup de stress au joueur vaincu.

Fin de la partie.

La fin de la partie commence dès que la Grande Vague apparaît. Place-la en face du joueur qui l'a tirée. Les autres joueurs ont le droit de jouer une dernière fois. Durant le dernier tour, les joueurs ne peuvent pas piocher de cartes. Le jeu se termine lorsque le joueur à la droite de celui qui a tiré la Grande Vague a joué.

Comptage des points.

Compte le nombre de cartes face cachée sur le banc de sable de chaque joueur. Ils remportent un point par carte. Ajoute les points des bonus. Le joueur avec le plus haut score remporte la partie.

Attaque et défense.

Le joueur B attaque le crabe du joueur A avec une mouette.

Si sa contre-attaque réussit, il gardera son crabe, et remportera 2 points grâce aux cartes d'attaque.

Le joueur A contre-attaque avec un seau.

Si sa contre-attaque réussit, il gardera son crabe, et remportera 2 points grâce aux cartes d'attaque.

Le joueur B surenchérit avec un crabe.

Si sa surenchère réussit, il placera le crabe dans son château et s'emparera des trois cartes d'attaques et gagnera 3 points par la même occasion. Est-ce que le joueur A se défendra de nouveau avec une mouette ?

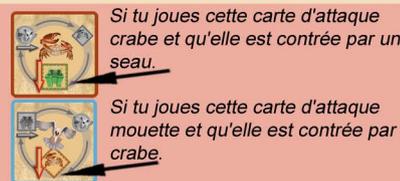
Remerciements
Il n'y a pas assez de place pour remercier tout le monde. Pour plus de détails, consulte www.yaygames.uk.

Merci à Matthieu Bethencourt pour sa traduction du manuel. Contact : matthieu.bethencourt@live.fr



Création du jeu, artwork et concept par Andrew Harman, 2014. Tous droits réservés. Jeu édité par Yay Games.

Astuce : il est facile de savoir quelle carte d'attaque ajouter à un bataille. La deuxième carte à ajouter apparaît en bas de la carte.



Récupérer des cartes après une attaque.

Le joueur qui a perdu prend ses cartes de la plage ou de la pile principale en premier, en choisissant les cartes face découverte ou face cachée. Il ne pourra rajouter des cartes face découvertes sur la plage que lorsqu'il sera en possession de trois cartes. Ensuite, le joueur vainqueur peut récupérer des cartes. L'attaque est terminée, le jeu peut reprendre avec le joueur à la gauche de joueur qui avait

3 Échanger une carte.

Un joueur peut décider d'utiliser son action en échangeant une des cartes qu'il a en main contre l'une des cartes face découverte de la plage, ou en remplaçant la carte du haut de la pile. Son tour se termine juste après.

Les cartes bonus.

Dès qu'un château est terminé, regarde s'il rapporte des bonus. Place ces bonus face découverte à côté de ton banc de sable. Si ce nouveau château accomplit ou surpasse un bonus déjà obtenu par un autre joueur, tu peux t'en emparer, tu l'as bien mérité ! Tu peux garder ces bonus jusqu'à ce que quelqu'un les accomplisse ou les surpasse.

Le "plus grand château". Empare-toi de ce bonus lorsque tu termines un château de 7 cartes ou plus. Retourne la carte pour montrer le score obtenu. Dans ce cas, tu obtiens 9 points grâce à un château de 9 cartes.

Note : ces bonus ne peuvent être dérobés à d'autres joueurs que si leur nouveau château est plus grand ou s'il a une tour plus grande. Un château de 7 pièces ne peut pas prendre le bonus d'un joueur qui avait construit un château de 9 cartes.

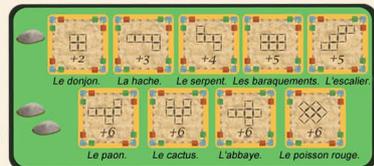
Bonus de matériau. Empare-toi de ces bonus lorsque les cartes visibles de ton château comportent autant ou plus de matériaux indiqués sur la carte.

Prends cette carte si le château terminé comporte 3 ou plus de seaux visibles. Note : il est possible de gagner plus d'un bonus de matériau avec un seul château, mais un château ne peut faire gagner qu'un seul bonus du même type. Tu ne peux pas prendre le bonus de 5 seaux ET le bonus de 3 seaux avec un château qui comporte 5 seaux visibles.

La "plus grande tour". Empare-toi de ce bonus lorsque tu termines un château avec au moins 3 cartes empilées (par exemple, un crabe et deux mouettes).

Tourne cette carte pour montrer le bonus obtenu. Dans ce cas, tu obtiens 7 points grâce à une tour de 6 cartes.

Bonus de forme. Empare-toi de ces bonus lorsque ton château terminé est exactement de la même forme que celle indiquée sur la carte bonus. Tu verras qu'il est souvent possible d'obtenir la même forme de différentes façons.



Quand ton château correspond à un de ces bonus, récupère-les, même si tu dois les prendre à un autre joueur. Les cartes bonus ne sont comptabilisées que lorsque la partie est finie.

Variante pour 2 joueurs.

Cette variante utilise un château "commun" que les deux joueurs utilisent. Ils peuvent tous les deux l'agrandir ou l'attaquer et contre-attaquer pendant leur tour. Mets le jeu en place comme pour le jeu normal, mais distribue 4 cartes par joueur, et place 4 bonus en plus du "Plus grand château" et "Plus grande tour". Les joueurs peuvent effectuer deux actions par tour.

1) Construire des châteaux de sable. Si tu choisis cette action en premier, tu peux décider de construire dans ta partie de la plage ou agrandir le château commun. Si c'est ta deuxième action, tu dois obligatoirement ajouter une carte au château commun. 2) Attaquer un château. Si tu choisis cette action en premier, tu peux attaquer le château de ton adversaire ou le château commun. Si c'est ta deuxième action, tu dois attaquer le château commun. Ton adversaire peut décider de contrer ces attaques comme pendant une partie normale, mais comme si le château était le sien. S'il défend avec succès, il garde les cartes d'attaque et le château reste intact. Aucun joueur ne récupère des cartes pour sa main avant que les deux actions du joueur dont c'est le tour aient été effectuées.

Finir un château commun. Le joueur qui termine un château pendant son tour remporte des points comme si le château était le sien, bonus y compris. S'il a déjà le bonus en question, il peut le garder.

Variante en solitaire.

Le but de cette variante est de récupérer les bonus avant que le jeu ne se termine. **Organisation :** prends 3 cartes, places-en 3 sur la plage face découverte et place la Grande Vague parmi les 10 dernières cartes. Retire les bonus de "Plus grand château" et "Plus grande tour". Mélange les bonus restants et places-en 4. Si tu arrives à récupérer les 4 bonus en construisant des châteaux avant la fin de la partie, tu as gagné. Tu peux toujours obtenir plusieurs bonus avec un même château. Mais pas plus de deux bonus de matériau de la même catégorie.

Jouer : effectue une action comme dans le jeu normal. Récupère des cartes pour ta main et défausse les cartes restantes sur la plage. Maintenant tu peux distribuer les cartes pour le tour de l'Ennemi.

Le tour de l'Ennemi : pose 3 cartes face découverte sur la table. Elles forment la main de l'Ennemi. Si une ou plus de ces cartes est une carte d'attaque, elle est jouée contre toi immédiatement. Tu peux choisir laquelle. Tu peux contre-attaquer normalement. Si tu n'as pas de cartes vulnérables à cette attaque, rien ne se passe. Une fois que la bataille est finie, défausse la main de l'Ennemi et place trois cartes sur la plage. Récupère des cartes pour ta main si nécessaire.

Chaque château terminé te rapporte des bonus comme pour le jeu normal. La partie se termine dès que la Grande Vague apparaît. Si tu as récupéré tous les bonus à ce moment, tu as gagné. Sinon, l'Ennemi t'a vaincu.

Tu peux augmenter la difficulté en plaçant 5 bonus ou même plus. Mais sois prudent, si tu en rajoutes trop, il te sera impossible de gagner !

Action 1	Action 2
Construire ton château ou le château commun.	Construire seulement le château
Attaquer le château de ton adversaire ou le château commun.	Attaquer seulement le château commun.
Échanger	Échanger

Exemples Construire des châteaux

Le château du joueur A peut être terminé en posant une mouette en forme de coin au dessus du crabe en forme de croix.

Le crabe en forme de croix rapportera tout de même un point lorsque que le château sera terminé.

Cependant, la carte bonus des 4 crabs est en jeu. Si le crabe est couvert, il ne pourra pas être pris en compte pour ce bonus.

Le joueur A décide de tenter sa chance et joue deux cartes seau en deux tours.

Le château terminé lui rapporte : des points pour les cartes (7 points), le bonus des 4 crabs ainsi que le bonus "Plus grand château" (6 points)... S'il arrive à le conserver !

